

Guías Prácticas

- - RE CODE: VERONICA

- **GTA VICE CITY FINAL FANTASY X**

IIARCHÍVALAS EN LAS CAJAS DE TUS JUEGOS

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:











in the Minister of the Ministe

recommendation of the secretary of the s

2 Chen Y Serpicate 2 Chen Y Serpicate 2 Chen Y Serpicate 2 Serpicate 2 Service 2 Service 2 Chen Kee 2 Chen Kee

Create, and a second and a second and a second a



Guías PS2 I GTA VICE CIT

N°16



El juego de lucha más salvaje es también el que alberga más secretos. Nos hemos atrevido a entrar en su Kripta para abrir algunas de tumbas más importantes y revelarte sus conten



Prueba de moto

→ PRUEBA DE MOTO
Demuestra tus dotes como pilo

• Sonny Forelli: ●, L1, ●, L2, ←, ≭, R1, L1, ≭, ≭ • Phil Cassady: →, R1, ↑, R2, L1, →
R1, L1, →, ●
• Ricardo Díaz: L1, L2, R1, R2, ↓,
L1, R2, L2 ist1: +, L1, +, L2, +, *, R1 es: R1, L1, ↑, L1, →, R1, ady: →, R1, ↑, R2, L1, →,



motos deportivas en esta contrarreloj. Circula rápido y controla los
saltos por las rampas para
obtener 1.000\$ al final. Cada vez
que superes tu récord, la bonificación
se incrementará en otros 1.000\$. final saltando de edificio en edificio, usando las rampas, obtendrás 200\$ de bonificación.

• Bloodring Banger Race: +, R1, 0, L2, L2, **, R1, L1, +, +

• Carrito de golf: 0, L1, +, R1, L2, **, R1, L1, 0, ** ...uring Racer 1: R1, ●, R2, →, L1, L2, #, #, ■, R1
• Limusina I ~~~~~~ R1, L1, ●, R1, L1, 0, + Tanque: 0, 0, L1, 0, 0, 0, L1, L2, 1, A, 0, A Romero's Hearse: +, R2, +, R1, 2, +, R1, L1, +, + Sabre Turbo: +, L2, +, L2, L2, *, 1 | 1 | 1 | 2 | + ura: •, R1, •, R1, +,

ASTILLERO

En el puerto del sur-oeste puedes comprar, por 10.000\$ un astillero, en el que disputar carreras de contrarreloj con lanchas.

Hay dos modelos de embarcación para competir en cada ocasión:

Jetmax Cubano: dócil en su manejo, pero muy lenta.

dinero por cada compra. Toma r Aeropuerto: 12 \$/paquete. Isla Starfish: 18 \$/paquete. Isla Prawn: 14 \$/paquete. Little Havana: 8 \$/paquete. Little Haiti: 8 \$/paquete.

1- Bloodring: En una plaza, multitud de coches a castañazo limpio. Evita las colisiones, pues tu objetivo es "recaudar" 2 minutos de tiempo pasando por los checkpoint antes de que la cuenta atrás se agote. Evita los vuelcos, conduce por el lateral y avita los abasone de coches

dos de la fábrica. Pero cuidado, pues a la policía y a la mafía no les gusta que repartas drogas en sus distritos y no dudarán en dispararte si te descubren. Si el ambiente se caldea ve a otro distrito para aborrarte lios. Dependiendo del sitio donde repartas obtendrás más o menos dilnero por cada compra. Toma nota:

ARENA
Al noroeste de la ciudad hay un estadio donde puedes disputar unas
carreras para ganar dinero. Para
acceder a ellas, ve a la entrada a
partir de las 20:00. Cada dia hay

delante turo, aminora la marcha y esquivalo para no perder el control. Evita entrar a boxes para no perder tiempo. Si llegas el primero recibirás 5.000\$, 1.500\$ por acabar en segunda posición y 500\$ si quedas tercero.

3- Dirtring: Con una moto Sánchez, completa un recorrido de trial mientras atraviesas 27 puntos de control en el menor tiempo posible. No te distraigas y conduce con la suficiente precaución para evitar caldas. Conseguirás 50.000\$ si lo haces en menos de 5 minutos, 10.000\$ si lardas entre 5 y 10 minutos ó 5.000\$ si tardas más de 10 minutos o superar la prueba.

→ FÁBRICA DE HELADOS
Con 20.000\$, compra, al Oeste
de la ciudad, una fábrica de
helados para usarla como tapadera para la venta de droga. Reparte
la "neve" con los camiones de hela-

Cada vez que consigas completar la crono, tu astillero generará unos ingresos de 1.000\$ (que, no olvides, deberás recaudar a diario para no perderlos), además de un plus de 1.000\$ extra cada vez que con-

tón e ir poco a poco adelantando, mientras los demás participantes se estrellan. Cuando veas un accidente

→ MISIONES DE
HELICÓPTERO
Tras completar "Borrar" y "Punto
G" verás en algunos tejados unos
helicópteros ligeros. Móntate en
uno y completa unas carreras contrarreloj a lo largo y ancho de la ciu-→ PRUEBAS TODO
TERRENO
En un descampado cerca del estadio, hay un circuitto en el que correr dos pruebas cronometradas.
Para participar, usa la moto Sánchez o el Jeep que encontrarás a tu disposición en el comienzo del circuito. Junto a ti corren unos matones que intentarán en vados les mandires ennocimandos. intentarán por todos los medios empe-orar tu tiempo, así que deshazte de ellos cuanto antes y corre fijándote solo en el crono. Cada vez que hagas un buen tiempo, obtendrás 100 \$ de bonificación como recompensa. desactivar sin reiniciar.

CHALECO ANTIBALAS

• R1, R2, L1, *, +, +, +, +, +, Introduce estos trucos durante la partida y pasa un buen rato viendo qué sucede en la ciudad. Pero cuidado, varios no se pueden AS MUJERES TE ADORAN , x, L1, L1, R2, x, x, o, A R1, R2, L1, 0, +, +, +, +, +, +, R2, R2, R1, R2, L1, R2, +, +, +, • rantalones rojos: →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, →, → • Candy Suxxe: ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ¥, L2 LOS CIUDADANOS TE ODIAN

+,+,+,+,*,R2,R1,L2,L2

AUMENTO DE DOS GRADOS

DE PERSECUCIÓN

•R1,R1,0,R2,+,+,+,+,+,+

SUICIDIO

+,L2,+,R1,+,+,R1,

L1,L2,L1

DISPARACES → PRUEBAS DE
CONDUCCIÓN
En el tejado de un edificio del sureste de la ciudad hay un coche que te servirá para completar una carrera contrarreloj. Si llegas hasta el dad, atravesando unos checkpoints.
Cada vez que completes el recorrido,
obtendrás 100\$ y, además, podrás
disponer de estos helicópteros para
moverte por la ciudad cuando quieras. Ken Rosenberg: →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ≭, R1 Lance Vance: ●, L2 ←, ≭, R1, Pruebas de conducción TRUCOS Combine basina:

RI, LI, O, +

CONSEGUIR QUE LOS
COCHES FLOTEN

RR, RA, RA, LZ, II, RA, RA

COCHES QUE DESPEGAN

RR, Q, RR, LZ, +, LI, R1

RR, Q, RR, LZ, +, LI, R1

ral y evita los atascos de coches.

Obtendrás 1.000\$ por ganar y
100\$ por cada coche que destroces (puedes utilizar la Uzi).

2- Hotring: 12 vueltas en un
circuito oval contra otros 18 coches
de gran potencia. Para ganar, permanece distanciado de tus contrincantes al principio de la
carrera para no chocarte con el pelo-Pruebas todo terreno → MISIONES RC
En la ciudad, hay tres camionetas que te servirán para dirigir por control remoto coches, avionetas y helicóptero de juguete, en carreras contra otros coches o en pruebas contrareloj con checkpoints. Eso sí, sólo obtendrás 100\$ por victoria. Y cada vez que superes tu propia marca serás recompensado con otros 100\$. Misiones de helicóptero

Misiones RC





















certe de ellos y correr tranquila-mente tú solito (...) Esta última técnica no es del todo segura, pues puede courrir que la explosión no sea del todo fuerte y que no afecte a todos los competi-dores, los cuales iniciarán la carre-ra antes que tú, perdiendo un tiempo precioso por ello. se hace con todos los dólares invertidos previamente. Para ganar este dinero tienes dos opciones: o hacerte al dos opciones, o hacerte al volante de un buen deporti-vo (un Infernus, por ejemplo) y lle-→ CONCESIONARIO DE COCHES Junto al aeropuerto hay un concesionario que puede ser tuyo por sólo 50.000 \$. Desde 6i, puedes participar en apuestas de diversas carreras, contra otros tres pilotos, por toda la ciudad y en las que el ganador

→ COCHE ANTIBOMBAS En "Ángeles Guardianes" puedes hacerte con un coche a prueba de bombas. Para ello, deja que maten a tu jete en el tirote para que la misión falla y coge su limusina. Guárdala en uno de tus garajes para usarla cuando necesites un coche duro.

No es sencillo sobrevivir en el mundo del hampa, pero más difícil es encontrar las claves para convertirse en el rey de los bajos fondos. Para conseguirlo, sigue todos nuestros consejos.

LOS RETOS

→ LA LUNA CRECE
De noche, busca con el rifle de
francotirador a la Luna, en el
suroeste. Amplia el zoom del
arma y dispara para ver cómo la
Luna rece y se encoge milagrosamente. No tiene ninguna relevancia
para el juego, pero es divertido.

PAQUETES OCULTOS

LUGAR DE ENTREGA
H Hotel Ocean View y Mansided de Starfish In
On way ya man and ES STAF
Hotel Ocean View y Manside de Starfish Is
Hotel Ocean View y Manside de Starfish Is
Hotel Ocean View y Manside de Starfish Is
Manside de Starfish Island
Manside de Starfish Island

20 20 20 40 40 60 60 80 H

Distribuídas por toda la ciudad se encuentran ocultas 100 figuras de oro. No hace falta que te digamos que, por cada una que vayas consiguiendo, obtendrás unos cuantos diarees y diversos fitems de gran utilidad. Echa un vistazo a la tabla de la derecha.

VICE POINT

→ JUGAR A LA PELOTA
En la piscina del chalet que hay
frente a tu mansión de Starfish
Island, hay una pelota de playa
con la que entretenerte dando golpes de cableza sin que caiga
al suelo. Para tener una buena puntuación guíate por su sombra.

CURIOSIDADES

Play2

Nº3

Plays

RA JUEGOS

BLES

FICHAS COLE

Guías PS2 **I Mortal Kombat Deadly Alliance**LA KRIPTA Trucos

日本書

Este cementerio alberga 676 tumbas y cada una oculta un secreto por el que hay que pagar. Conseguirás las monedas de Zafiro, Jade, Rubí y Oro venciendo combates en los modos Arcade y Konquest. Las de Onix y Platino sólo son accesibles en los minjuegos "Test Your Might" y "Test Your Sight".

Te irenos informando de los secretos que ocultan las tumbas más importantes, ordenadas según las galerías de la opción "Kontenidos" del menú.

→ TRUCOS PARA CONSEGUIR MONEDAS

Conceta dos Dual Shock 2 y accede al modo Versus. En la pantala de selección de personajes carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa R2 en uno de los pads. Aparecerá la pestaña

de Apuestas. Ahora pulsa → y oirás un sonido: acabas de seleccionar las monedas de Onix (si pulsas dos vecesseleccionarás las de Jade, etc..)
Mantén pulsado → y oirás el contador de monedas. Cuando pare, pulsa R2 para quitar la pestaña e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas

apostadas, pero éstas no se le des-contarán al perdedor. La apuesta máxima la marca el número de mone-das de los jugadores, pero si se alter-nan las victorias, en pocos combates se pueden almacenar varios miles. Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de monedas.

GALERÍA DE PERSONAJES

sibles en un primer momento. La excepción son Blaze y Mokap: con ellos sólo podrás jugar si acabas las 2.18 misiones del modo Konquest.

• Para que puedas jugar con Blaze, colócate en la casilla de Raiden en la pantalla de selección de personajes y pulsa 4 y *.

• Para jugar con Mokap, haz lo mismo en la casilla de Cyrax. is tumbas ocultan ilustraciones e rmación sobre los luchadores y ploquean a los personajes inacce-

(684 0nix)
(244 Rubi)
(3780 Rubi)
(175 Oro)
(372 Zafiro)
(4022 Oro)
(6.500 Zafiro)
(6.500 Zafiro)
(509 0nix)
(143 Zafiro)
(143 Zafiro)
(145 Onix)
(141 Jade)
(511 Oro)

TUMBAS VACÍAS

Hay tumbas por las que no. nerece la pena pagai

N° Nomba	Monedas Necesarias	Personaje	N° Tumba	Monedas Necesarias	Personaji
	(257 Rubí)	Nada	PV	(206 Zafiro)	Nada
	(258 Onix)	Nada	QE	(346 Oro)	Nada
	(20 Onix)	Nada	5	(49 Rubí)	Nada
	(25 Jade)	Nada	RX	(105 Zafiro)	Nada
_	(257 Zafiro)	Nada	SP	(63 Oro)	Nada
	(147 Platino)	Nada	UU	(1214 Jade)	Nada
Z	(268 Onix)	Nada	WW	(36 Rubí)	Nada
	(212 Zafiro)	Nada	××	(27 Oro)	Nada
	(326 Jade)	Nada	*	(85 Rubi)	Nada
	(166 Onix)	Nada	AZ	(63 Onix)	Nada
			NZ	(145 Zafiro)	Nada

200	60	99	SA SA	F72	7	=	FS	72	F0				50	76	1	ES		B	ï	13	EK	2	EG	13	33	DU	90	90	00	2	CP	CE	22				80	a p	80	N. N.	2	Na Do	XX	AP I	Al	M	Z.	
(777 Bull)	(74 Zafiro)	(412 Ore)	(372 Ora)	(136 Onix)	(27 Rubi)	(126 Zafire)	(389 Onix)	(401 Ore)	(76 multi)	(520 Platino)	(179 Rubi)	(262 Plating)	(156 Onix)	(310 Zaffre)	(286 Platina)	(167 Platino)	(256 Rubi)	(289 Zafire)	(246 Gaix)	(434 Platino)	(424 Rubi)	(547 Jade)	(74 Platino)	(267 Ore)	(1200 Platino)	(368 Gnix)	(224 Jude)	(286 Platins)	(355 Ore)	(588 Rubi)	(172 Rub()	(174 Jade)	(376 Jade)	(183 Ore)	(212 Platine)	(371 Zafire)	(336 Platino)	(426 9ro)	(305 Platino)	(xin0 057)	(178 Platino)	(116 Jade)	(337 Ore)	(154 Onix)	(277 Onix)	(118 Onix)	Monedas	
900	Comic-Back, 7 de 41	Conic-Book, 6 de 41	Comic-Rook, 4 de 41	Comic-Eask, 3 de 41	Comic-Book, 2 de 41	Caminetas de MK	Sudadera de MK	Ropa Jurcoil de MK	Camisetas de MK	Aplasta Bichos		Monedas Deadly Alliance	Historia del Pertal	El lado sensible de Cyrax	Armadura pectoral de Quan Chi	Asuncio de MK3 Ultimate	Vehiculo de las figuras de juguete	Figuras de juguete	Figuras de Jugueta	Figuras de juguete	Figuras de juguete	Figuras de juguete	MKS Arcade Marquee	Control de calidad: Chicago	Mythologies Versión Doméstica	MK3 entre bastideres	Anuncio de MX2	Dan Forben	Sanya Vigilante de la Playa	Mixi Kune Lao vi. Jax	Carles Pesina	Gran Muevo de Oragon	Libro del Destino	Loge de MK Gold	El spot de MK 4 entre bastidores	El cost de MK à entre bastidores	Locido para la piei Reptile	The Grid: Ningas or Mortal Romant		The Grid: estrellas invitadas	Barco Fantasma	Marquesina de Arcade	Interior del Santuario de Quan Chi	Tress de Quan Chi	Los Lituajes de Quan Chi	Paneles de seguridad de la cabina del arcade de MKZ	Extras	
0.1	IN	LM	N.W.	KM	KX.	XI	KG	KD	AF	17	JP	2	N.	JG.	×	IS	F	IE.	10	i A	HZ	AH	HU	SH	HO	MK	2 2	H	HG	AH.	HO	HB	HA	2.0 A.0	6X	AS	00	119	SER	60	000	S I	er.	CK	2 2	H9	Z	
(329 Onix)	(306 Onix)	(165 Onix)	(XIRO 282)	(350 Jude)	(694 Zatiro)	(38Z Platino)	(608 Jade)	(342 Jade)	(183 Zafire)	(259 Platine)	(169 Ora)	(161 Onix)	(264 Jade)	(272 Jade)	(265 Zafiro)	(244 Rubi)	(257 Ontx)	(653 Zafiro)	(340 Jade)	(326 Plating)	(526 Onix)	(408 Zafire)	(435 Rule)	(272 Jade)	(192 Onix)	(138 Ore)	(637 Onix)	(222 Platino)	(555 Ore)	(203 Onis)	(176 Zafire)	(626 de Rubi)	(62 Dre)	(575 Rubil)	(88 Onix)	(307 Platino)	(334 Zaffre)	(307 Rubi)	(599 Onix)	(532 Jude)	(422 Zafero)	(91 Oro)	(128 Rubi)	(379 de Platino)	(100 Zafire)	(418 Piatino)	Monedas	
Website de NK Beadly Alliance	Abrillantator	Luis Margubat	MK 1: Case vs. Kase	Guias de estrategia de MK	Personales de MK4	Lata de calamar	Equipaciones del Golf Edenia	Artistas	MK4 version doméstica	Las peliculas de Johnny Cago	John Podlasek	Placa arcade de MK2	Anuncia de MK4	Jon Greenberg	Productos de MK Deadly Amar	La Espada de Sub-Zero	Mascaras de Halloween	Pack de 32 passies para adultos	Yaza para el café de Sub-Zero	MK Rock em Sock em (jusuete)	Seulnado de Shang Tsung	La espada de Kenshi	Anuncia de MM Gald	Herman Sánchez	2	Comic-Book, 40 de 41	Comic-Beek, 39 de 41	Comic-Book, 37 de 41	Camic-Book, 36 de 41	Cemic-Book, 35 de 41	Camic-Book, 33 de 41	Comic-Book, 32 de 41	Comic-Book, 30 de 41	Comic-Book, 29 de 41	Comit-Book, 27 de 41	Comic-Book, 25 de 41	Comic-Book, 24 de 41	Comic-Book, 23 de 41	Comic-Book, 21 de 41	Comic-Book, 20 de 41	Comic-Book, 18 de 41	Cemic-Book, 17 de 41	Comic-Book, 15 de 41	A, 14 6s	Comic-Book, 13 de 41	Comic-Book, 10 de 41 Comic-Book, 11 de 41	Extras	

→ LOS S9 DALMATAS
En Ciudad de Paso está la Mansión
de los Dálmatas: los cachorros han
desparecido y debes encontrarlos.
Los 99 cachorros están escondidos
en cofres, de tres en tres. Cuando
recojas una buena cantidad, vuelve
a la Mansión a coger estos premios:
12 cachorros: Gumi Cura + +.
21 cachorros: Gumi Electro +.
42 cachorros: Tozo de Mitrilo.
60 cachorros: 1 Omnielixir.

chocobo te llevará a una zona secreta de la Llanura de la Calma. Sigue el ca-mino para llegar hasta el Templo y en-contrarte con Belgemine. Lo mejor es que vengas cuando tengas todos los Eo-nes ocultos, incluída la invocación ocul-ta del Templo. Gana a todos sus Eones y, aparte de darte objetos importantes, podrás enviarla al Eléreo. calania.

• En el Gran Puente de Bevelle tras el reencuentro de todos los personajes.

• Wantz, el hermano de Oaka, en el Monte Gagazet. tendrás que conseguir un chocobo y di-rigirte a la zona del sur de la Llanura, por el camino de la iquierda, hasta lle-gar a una pluma de chocobo tirada en el suelo. Al investinar la cut.

En el Shupaf Norte, junto las escaleras. En la Tienda de objetos de Guadosalam. Al Norte del Bosque de Macalania, cerca del punto para salvar. Antes de llegar al Monte Gagazet a la entrada del Templo del Crador Robado. Al entrar en el Lago de Macalania. En la sala principal del Templo de Macalania. Mercader Oaka llos de la cubierta inferior. • En Luca, al lado de los muelles a la salida del estadio de blitzbol. • En el Viejo Camino de Milhen, al lado del punto para salvar. • En la Senda de las Rocas Hongo, al principio del camino. • En la Senda de Rocas Hongo, junto a la entrada del Puesto de Comando. • En la Carilla Sur del río de la Luna, cer ca del embarcadero del Shupaf.

	• En el Shu
rcader Oaka	ki, junto al punto de salvar. Vinno, en uno de los pasi-

1		salvar. s pasi-
	Mercader Oaka	En el ferry Liki, junto al punto de salvar. En el ferry Winno, en uno de los pasi-
7	Mer	in el ferry Liki in el ferry Wii

A lo largo del juego podremos ayudar a un pobre comerciante "prestàriodele" di-nero. Según la cantidad, Oaka nos ofre-cerá en el futuro objetos importantes, armas diffolies de encontrar y objetos comunes a un precio más barato. Las primeras veces no nos ofrecerá nada; más adelante tendrá precios desorbita-dos y al final podremos disfrutar de una práctica y económica tienda ambulante. Para ello tendrás que prestarte en-tre 1 y 10.000 Guilles, eso sí, a plazos. Oaka aparecerá en estos lugares:

LA INVOCADORA BELGEMINE

• La Lianura de la Calma.

Una vez te encuentres con ella en la Lianura de la Calma y la ganes, te citará en el Templo oculto de Remiem. Para llegar, tendrás que conseguir un chocobo y di-

Tas va enquira. A continuacion te unes va enque Mazalania y regresar a las dos gue Mazalania y regresar a las dos zonas donde aparecían las maniposas insadas. Si las coges todas en el tiempo fijado obtendrás objetos muy interesantes, aunque no será fácil. Si tocas una mariposa roja tendrás que luchar y ya no te dará tiempo.

* Las chacobos: en la Llanura de la Calma podrás encontrar a la entrenadora de chocobos, que te permitirá montar en chocobos, que te permitirá montar en chocobos giempre que quieras y te obsequiará con uno de los objetos necesarios para las armas definitivas. Para ello tendrás que realizar la carreta, es decir, la ditima prueba del entrenamiento, de modo que como tiempo récord consigas 0 minutos y 0 segundos. Tendrás que evitar a todos los pájaros y coger el mayor número de globos.

La invocadora Belgemine aparecerá en distintos lugares y siempre retará a Yuna a un combate entre Eones. Si aceptas y ganas te obsequiará con objetos importantes para entrenar y fortalecer a los Eones. Aparece en:

• El Camino de Millien.
• El Camino de Millien.
Río de la Luna.

LOS EONES OCULTOS contrarte con una invocadora fantasma. Tendrás que derrotarla antes de poder segúir avanzando en busca del Eón. Cuando llegues a una plataforma con el símbolo de Yeuon, escope la dirección superior para llegar a la cámara del orador. Tendrás que tener una buena re-serva de Guiles para poder contratar sus servicios. De cualquier forma rega-tea un poco para que te salga más bara-to. Cuando lo tengas, tendrás que pagar por sus servicios cada vez que lo invo-Aparte de los eones que conseguirás normalmente en los Templos, podrás obtener tres invocaciones más que se encuentran ocultas en distintas zonas de Spira. Para llegar hasta ellas tendrás que realizar distintas tareas de búsqueda, que ahora te explicaremos.

• Yojimbo: Cuando te drijas al Monte Gagazet, a la derecha de la entrada encontrarás un camino que te llevará a la Cueva del Orador Robado. Entra en ella y avanza hasta el final para en-

ques. En la cueva también encontrarás cofres con objetos necesarios, de modo que investiga cada rincón.

• Ánima: Tendrás que llegar hasta el Templo de Baaj, y para ello tendrás que introducir las coordenadas exactas en el menú del Barco Volador: Coordenanda X: entre 11-16; Coordenada Y: entre 57 - 63. Dirigete hacia allí y sumérgete en el agua. Al nadar un poco te tocará enfrentante con el enemingo del que huyó Tidus al principio.

Será un enemigo duro de pelar, pero a estas alturas, no deberías tener demasiados problemas. Eso sí, procura que al darle el golpe final, ninguno de los miembros del equipo se encuentre en el interior del bicho, ya que el contraataque será más potente.

Cuando lo hayas derrotado, entra en las ruinas y avanza hasta el final. Llegarás a un salla con sels estatuas las acualos con sels estatuas las acualos con esta esta el con esta el

lo harán todas menos una, la que co-rresponde al tesoro coulto del recinto de la prueba de Zanarkand. Tendrás que

dirigirte ahora hacia allí para poder conseguir el tesoro oculto. Con el barco volador llegarás rápida-mente y para conseguir el cofre tendrás mente y para conseguir el cofre tendrás que resolver los puzzles pero esta vez accionando todas las **baldosas bian-cas.** Una vez lo hayas conseguido, vuel-ve al Templo de Baaj, acciona las seis

estatuas y recoge a fu Eón.

• Hermanas Magus:
Para conseguir este Eón necesitas
dos objetos importantes: una
Corona de Pimpollos y una Corona de Flores. Para conseguir la Co-

rona de Pimpollos necesitarás capturar a todas las criáturas del Monte Gagazet, y llevarlas a la zona de entrenamiento de la Llanura de la Calma. Para obtener la Corno de Flores, lucha con Belgemine en el Templo de Remiem y venca a unos cuantos eones hasía que te la dé como premio. Con estos dos objetos, dirigete a la puerta luminosa que hay en el Templo de Remiem, detrás de Belgemine. Con todas las invocaciones en tu poder, habla con Belgemine, per lea con los eones que falten para poder enviaria al Etéreo.

LOS MINIJUEGOS

La zona de entrenamiento: en la Llanura de la Calma está la zona de entrenamiento de los miembros de la Legión. Para que vuelva a la normalidad, el duefino nos pedirá que capturemos a los monstruos de determinadas regiones. En el menta aparecerán las localizaciones que ya conoces y en interrogante las que no has visitado. Aprovecha que tienes el Barco Volador para ir a estas zonas (incluida Ruinas Omega) y cazar los monstruos. Obtendrás premios muy interesantes y el entrenador realizará creaciones con los bichos de cada aona, pur un volcan de los decarances de la volcanda de los para consegue de la volcanda de los decarances.

para ganar PH y obtener objetos extrafos al robarles, sobornarles o ganarles.

• Los Cactilios: en el desierto de Sanubia, en al camino de la derecha (el fácil) podrás encontrar, en un entrante a la derecha, un monolito con la figura de un Cactilio. Al investiganto te darás cuenta de que en el desierto hay diez vigilantes del pueblo de los Cactilios. Y si, tendrás que encontrarlos para



Guías PS2 | Final Fantasy X EL MERCADER OAKA

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 PLOV2

Soldado, Grandullón, Seta Blanca.

•Guijarro Fuerte:

Primate Y, Primate X, Seta Blanca.

•Piedra Clara: Osado Caballero,
Gárgola, Seta Blanca.

•Piedra Fuerte: Pirata, Pirata volador, Barco de Guerra, Seta Blanca.

Helinauta, Acuatanque, Secu
• Piedra Vital:
Fantasma Farol, Seta Blanca.

Invisible, Estrella Angelical.
• Trozo de Mitrilo:
Cofres, Araña tinaja, Araña Barril.

·Mitrilo:

Cofres, Bégimo, Estrella Angelical.
• Orichalcum: Cofres, Invisible.

• Cristal Denso: Dragón. ·Cristal Claro:

ARMAS

SORA

•Guijarro Vital:
Réquiem Verde, Seta Blanca.
•Guijarro Claro: Sombra, Seta.
•Guijarro Bravo:
Soldado, Grandullón, Seta Blanca.

Piedra Ígnea: Bandido, Bandido Obeso, Seta Blanca.
 Piedra Fria: Neón Marino, Neón Gigante, Seta Blanca.
 Piedra Rayo:
 Lelinouta Acrosto

Cristal Puro: Brujo.
 Cristal Vital: Defensor.
 Gota Pletórica: Seta Blanca, H go Negro, Trufa Rara.
 Viento Recio:

¿Quieres ayudar a Sora y sus amigos a librar al mundo Disney de la amenaza de los "Sincorazón"? Entonces a lo mejor necesitas algunos consejitos que te faciliten las cosas. Apúntate éstos, que seguro que te vienen bien.

PRIMERA ELECCIÓN

Dependiendo de las elecciones que hagas en el mundo de Blancanieves, las habilidades del protagonista con el arma serán distintas, así como la Fuerza, la Defensa, los Puntos de Habilidad o los Puntos Mágicos.

Ahora te explicamos las posibles

combinaciones de armas de Ens foy Jos cambios de las estadíst • 1º Espada y 2º Bastón: 2 PM, 1 PH, 5 FUE, 2 DEF. • 1º Espada y 2º Escudo: 2 PM, 3 PH, 5 FUE, 1 DEF. • 2 PM, 3 PH, 5 FUE, 1 DEF.

3 PM, 3 PH, 2 FUE, 3 DEF.

•1° Bastón y 2° Escudo:
3 PM, 3 PH, 4 FUE, 1 DEF.
•1° Escudo y 2° Espada:
2 PM, 3 PH, 3 FUE, 4 DEF.
2 PM, 1 PH, 4 FUE, 4 DEF.

EL TEST

 Selphie. Qué quieres en la vida: ver lo que nadie ha visto (7), saber cómo es el mundo (8), ser fuerte (9). Ésta es la correlación de respuestas • Será Rezagado si opta por: (2) (6) (7) (3) (6) (7) (3) (6) (9) (1) (6) (9) (2) (6) (9) (3) (4) (9) (3) (5) (9) (3) (6) (9).

Char

BÚSQUEDAS PARALELAS

• 51 cachorros: 1 Hoja arrancada y 1 Mitrio.
• 72 cachorros: 1 Orichalcum.
• 81 cachorros: 1 Gumi Artema.
• 90 cachorros: 1 Gumi Artema.
• 99 cachorros: el poder del viento y bloques Gumi.
• 1 LAS MARCAS TRIO
Las marcas Trio extan esparcidas en distintos mundos de ensueño. En total hay 46 de cinco colores y se activan cuando todo el grupo aprenda a utilizarlas. Sólo aparecerán disponi-

Viva el Rey

adena de Mitrilo

Tienda de Objetos

Mazo de Batalla

scudo Leal

DONALD

erdos Lejanos 11

Tener un absoluto control sobre las armas de todos los personajes será imprescindible para llegar al final del juego con éxito. Y es que no te puede bastar tener el arma del principio del juego y esperar que todo vaya bien en los distintos combates a los que te tienes que enfrentar. Las armas no se mejoran como en otros juegos de rol, las consideros, al sunerar

tener una gran variedad donde escoger. En esta miniguía realizaremos una tabla con las armas dispo-

Selva Profunda

cuerpo a cuerpo; otras para los ataques mágicos. Dependiendo de los enemigos a los que te enfrentes te convendrá un arma u otra; por eso es mejor tener una gran variedad

ntos retos o las pras en las tiendas

correctas y su orden:

• Dotado si opta por: (1) (4) (7) (1) (5) (7) (1) (4) (8) (1) (4) (9) (1) (6) (7) (2) (4) (7) (3) (4) (7).

• Normal si opta por: (2) (5) (7) (3) (5) (7) (1) (5) (8) (1) (5) (9) (1) (6) (8) (2) (4) (9) (2) (5) (6) (2) (5) (9) (2) (6) (8), (3) (4) (8) (2) (5) (8).

nmarán la velocidad en la que Sora aumentará de Puntos de Experiencia, en función de si lo califican como Rezagado, Normal o Dotado.

Aquí tienes preguntas y racemana.

Las preguntas que te realizarán los personajes de Final Fantasy determinarán la velocidad en la que Sora aumentará de Puntos de Experien-

Aquí tienes preguntas y respuestas:

- Tidus. Qué te asusta más: envejecer (1), ser diferente (2), ser indeciso (3)

- Wakka. Qué es más importante:
ser el número uno (4), la amistad
(5), mis posesiones valiosas (6).

bles en el menú si estás con Goofy y Donald. Si aprendes a activarlos recibirás muchos premios y objetos.

• Activar los Tríos Azules: derrota a Armadura en Ciudad de Paso.

• Activar los Tríos Rojos: sella la cerradura en Selva Profunda.

• Activar los Tríos Verdes: sella la cerradura de Agrabah.

• Activar los Tríos Amarillos: gana la Copa Hércules en el Coliseo.

• Activar los Tríos Blanco: derrota a Riku en Bastión Hueco.

Nº75

Play?

Cuando tengas el Barco Volador, podrás terminar de realizar algunas **tareas** opcionales que te llevarán un poco más de tiempo. A continuación te dire-

entrar en la zona que has visto cortada por la formenta de arena.
Según los encuentres tendrás que jugar con ellos al escondite inglés para alcarzarlos y luchar. Tienes tres intentos y si no los superas te darán una Esfera del Perdedor. Lo que tienes que conseguir son las Esferas con los nombres de los vigilantes y colocarlas en el monolito. Te daremos alguna pista para que los encuentres fácilmente: el primero está en el Oasis, el segundo en la zona Este del desierto, detrás de una duna; el tercero aparecerá revisando dos veces uno de los carteles Albhad de la zona Oeste; el cuarto y quinto en las ruinas de la zona centro del desierto; el sexto aparecerá investigando el punto para salvar en la zona Este del desierto; el sexto aparecerá investigando el punto para salvar en la zona Este del desierto; el septimo atrapado en un cófre en la zona centro; el coctavo en un de los remolinos de arena de la zona Oeste; el coctavo en un de los remolinos de arena de la zona Oeste; el noveno en el oasis y después en la cual de la zona Oeste; el coutro de la sura centro del si y después en la cual de la zona Oeste; el coutro de la sura centro del si y después en la cubierta exterior de si y después en la cubierta exterior de si y después en la cubierta exterior de a nave; y el décimo aparecerá detrás de ti tras colocar las nueve esferas.





• Guijarro Ígneo:
Nocturno Rojo, Seta Blanca.
• Guijarro Frío:
Rapsodia Azul, Seta Blanca.
• Guijarro Rayo:
Ópera Amarilla, Seta Blanca. La habilidad Buena Suerte incorporada en todos los miembros del equipo aumentad la posibilidad de encontrarlos.

NOTA: las Setas blancas facilitan estos pobjetos cuando las ayudas utilizando magias alternadas. (C)

OBJETOS RAROS

Los objetos más complicados de hacer en la Orfebrería requieren objetos especiales que conseguirás venciendo a determinados enemigos. Para que te sea más sencillo encontrarlos, ahora te facilitamos una tabla con cuada objeto necesario para fabrica accesorios en la Orfebrería y de qué enemigo podrás conseguirlo. De cualquier forma, no será fácil hacerse con ellos. En muchas ocasiones tardarás un buen rato en encontrarte con alguna Seta Blanca o con una Truíta Rara; ademisás, tendrás que derrotar a unos cuantos enemigos de la misma especie para obtener el objeto que deja tras su derrota.



Puente Colgante.

• País de nunca Jamás: Cubierta.

• Fin del Mundos.

Cruce de los Mundos.

• Coliseo del Olímpo:

Aparte de las Setas Blancas, encontra-rás otro enemigo extraño al que po-drás derrotar y obtener distintos pre-mios: la Turla Rara. Para conseguir los premios, tendrás que realizar distintos combos, golpeándola repetidamente, sin dejar un sólo momento que toque el suelo. Recuerda que sólo recibirás pre-mios al hacer combos de 10, 50 y 100. Por el primero obtendrás un Elixir y una Gota Pletórica (y esta ditina, no siempre); por el segundo combo de 50, obtendrás un Elixir, un Carné de Exper-to y una Gota Pletórica. Por último, si

Realizar esta farea es opcional, pero vale la pena ya que necesitas los obje-tos extraños que te da para fabricar el último Llavero de Sora: Arma Artema.

consigues golpearla 100 veces podrás conseguir un Elixir, una Gota Pletórica y un Carné de Maestro. Las localizaciones que corresponden a este enemigo son las siguientes:

- LOCALIZACIÓN

- Monstruo: Garganta.

- Ciudad Halloween:

AS TRUFAS RARA

Son de amigos que te pedirán ayuda mediante gestos. Si los ayudas conseguirás los diplomas necesarios para lograr el Escudo de Ensueño de Goofy, Si ayudas 3 veces a la seta con la misma magia obtendrás el diploma de esa magia. Estos son los gestos y la localización.

LOS GESTOS

Cruza los brazos: Piro.

Dumbo: Brillo de Agua, en Monstruo, encerrado en uno de los cofres en la Boca.
 Bambi: Brillo Natural en el Bosque de los Cien Acres, es el premio por el miniguego del Árbol de la Miel.
 Campanilla: tras sellar la cerradura en el País de Nunca Jamás.
 Mushu: Brillo de Fuego al derrotar a Mushu: Brillo de Fuego al derrotar a Maléfrica Dragón en Bastión Hueco.

dir al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Al habiar con ella convertirá la piedra de Brillo en Invocación y aparecerá en el menú de Magia.

Las personajes a los que puedas invocar son los siguientes:

• Simba: Brillo de Piedra en Ciudad de Paso, te lo regala León.

• Genio: después de conseguir sellar la cerradura en Agrabah.

Las Invocaciones de *Kingdom Hearts* son personajes de las películas Disney que vendrán a ayudarte siempre que los héroes de tu equipo no estén fuera de combate. Las Invocaciones se encuentran enceradas en piedras como Brillo de Tierra o Brillo de Agua. Útras vienen dadas porque sí, como es el caso de Genio en Agrabah. Para poder activar estas piedras, tienes que acu-

Campamento.

• Agrabah: Sala del Tesoro.

• Atlántica: Barco Hundido.

• Ciudad Halloween: Cementerio con Ataúd.

• Fin del Mundo: Cruce de los Mundos. Cuando consigas los siete diplomas, dirígete a la Ciudad de Paso, sin perder ricempo visitando ningún otro lugar, y ve directamente a ver al mago Merlin.

• Aparece una luz: Electro.
• Se tumba: Cura.
• Flota: Gravedad.
• Estira los brazos: Paro.
• Da vueltas: Aero.
• LOCALIZACIÓN
• Ciudad de Paso: Cuarto Rojo.
• País Maravillas: Bosque de Lotos.
• Coliseo del Olimpo: Copa Hades.
• Selva Profunda: Casa del Árbol,

LAS SETAS BLANCAS

plicado. Debes esquivar sus ataques por la izquierda y vigilar sus movimientos al levantarse. No pares de golpearle y ten padreincia. Los Puntos de Experiencia que consigas en el combate se sumarán a tu marcador y cuando ganes obtendrás una Poción. Si tras ganar te apetece seguir luchando contra Riku, obtendrás más Puntos de Experiencia y otra Poción.

LAS INVOCACIONES

Gumi Lávita

hay y para que sirven.

Además de los Bloques Gumi, que podrás colocar formando túr mismo la nave que prefleras, existen modelos predefinidos que montan automáticamente la nave elegida. Podrás conseguir la mayoría de estos mapas en la casa de Pinocho y Geppetto, cuando los salves de Monstruo y hayas derrotado cierta cantidad de Sinocrazán. Otros planos los conseguirás al derotar a algunos enemigos en el espacio o en cofres.

Minijuegos

 Los tres a la vez: cuando hayas peleado contra los tres, al hablar con ellos te darán la posibilidad de luchar con todos juntos; prepárate para el verdadero combate. Todos te atacarán al mismo tiempo, así que intenta lievar un orden para que no se te agolpen: golpea a uno y dirígete a otro, así sucesivamente. Obtendrás una Poción.
• Reto contra Riku: es el más o

- I nous entre as dos isas de la izquierda del mapa.

• Riku en la sià a la que lleva el puente.

Cada uno de ellos te retará a una pelea.

• Pelea contra Wakka acércate a di a la vez que esquivas sus balonazos y golpéale, intentando realizar un combo largo. Observa sus movimientos.

• Duelo contra Selphie: permanece adento a la cuerda, ya que estaca a una distancia mayor. Procura evitar sus ataques saltando cuando veas que despiiega la cuerda y afaca desde el aire.

• Combate con Tidus: desenfundará la espada atacándote. Esquivale.

Esta es la localización exacta de los per-sonajes en el primer día de aventura:

• Wakka está en la playa cerca de la Choza Costera.

• Selphie en el muelle, sobre las barcas.

• Tidus entre las dos islas de la izquier-

MINIJUEGOS DE LA ISLA

LAS ARMAS DE LOS SIETE ASTROS

LA NAVE GUMI

Gumi Lázaro

Puedes fabricar Naves Gumi recogiendo distintos Bloques Gumi y con la ayuda de varios planos especiales. Tanto los planos como los Bloques Gumi los puedes conseguir en Ciudad de Paso. En el cuadro te diremos qué tipo de bloques

gar donde pasaste la noche con todo el equipo antes de dirigirte a la Llanura de la Calma. Habla con él y vuelve a la zona donde estaba la mujer y el niño: ahora habrá desaparecido el niño. Avanza por el camino luminoso de la izquierda hasta que lo encuentra el Espejo Empañado en la roca. El Espejo Empañado en la roca. El Espejo Empañado es convertirá en el Espejo Empañado se convertirá en el Espejo Empañado se convertirá en el Espejo Empañado se convertirá en el Espejo de los Siete Astros y con él podrás abrir los cofrea que contienen las últimas armas de los héroses. Pero no sólo esto, cuando tengas las armas y los objetos necesarios para montarlas (el Símbolo y el Emblema), vuelve a este lugar para montarlas. Cada personaje tiene su arma y necesita unos objetos que encontrarás en cofres o realizando alguna prueba. Te ofrecemos el lugar donde se encuentra el arma y su símbolo y emblema correspondientes.

1. Tidus: con el Barco Volador regresa a la Llanura de la Calma y busca en el precipicio Norte un camino secundario de bajada. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo del muro y aparecerá el Arma Artema. El Símbolo del Sol está en un confre en el campo haz lo siguiente. En el **Templo de Remiem** (llegabas en chocobo), anha te encontrarás un chocobo disuesto a entrenar contigo, Si ganas la
arrera, al final del circuito, podrás
onseguir un Espejo Empañado.

uelve a Bosque de Macalania por el
amino que hay desde la Llanura de la
alma. Allí te encontrarás con una muar que ha perdido a su marido, ayúdata buscarle, Lo encontrarás en el lude entrar en el camino de la dere-

Armas de los Siete Astros



4. Kimahris: Capturaste al fantasma
Cactilio en al Llanura de los Rayos
ahora podrás abrir el cofre cerrado
para obtener el Arma Longinus.
Para encontrar el Símbolo de Júpiter
inspecciona las columnas de la izquierda que hay al final del Monte

Armas de los Siete Astros

besald. El Inibienia de la cuma va va tendrás cuando consigas vencer a todos los Eones de Belgenine en el Templo de Remiem y la envies al etéreo.

3. Auron: Primero busca el Sable Oxidado antes de entrar en la Caverna del Orador Robado, en un camino a la derecha. Después dirigete al camino de Djose y desde allí accede a la Senda de las Rocas Hongo, avanza por ella hasta que llegues a un entrante a la derecha; verás en el suelo una plataforma, con la que podrás subir a un nivel superior; inspecciona la estatua del soldado y utiliza el Sable Oxidado para revelar un símbolo en la pared; tócalo y el Espejo de Siete Astros te permitirá coger el Arma Masamune. El Símbolo de Saturno está en un cofre en el Camino Viejo de Milhen, y el Emblema de Saturno lo conseguirás cuando captures a los 10 monstruos de las regiones de Spira, o 10 esperios entirecnias. 2. Yuna: Captura los monstruos que hay en la Llanura de la Calma y llévalos a la zona de entrenamiento. El entrenador te obsequiará con un cofre que sólo podrás abrir con el Espejo Siete Astros para obtener el Arma Nirvana. El Símbolo de la Luna está en un cofre en la playa de la Isla de Besaid. El Emblema de la Luna lo obtener el Arma de Besaid. El Emblema de la Luna lo obtener el Arma de la Compara el Nirvana. poder recoger, escondido en un hueco, un cofre con el **Arma Caballero Cebolla**. El Símbolo de Marte está en un cofre en el lado izquierdo de la plataforma, en el Etéreo. Para conseguir el Emblema de Marte esquiva 200 rayos en la tlanura de los Rayos. **7. Rikku:** necesitarás descifrar la primera contraseah albhed. Introduce **MANODE DIOS** en el menú del mapa en el barco volador y ve al nuevo destino; al aterrizar en el barranco, avanza hasta el final y después a la izquierda para encontrar el cofre con el Arma Mano de Dios. El Símbolo de Venus está en el Desierto de Sanubia, en la Zona Oeste en uno de los remolinos de senano: cón inese que anontrar a la El Emblema de Jujüter lo obtendrás al capturar las mariposas irisadas de las dos zonas en el Bosque de Macalania.

5. Wakka: Dirigete a la taberna de Luca y habla con el dependiente del mostrador, que te dará el Arma Campeón del Mundo si has demostrado ser un buen jugador de blitzbol (tendrás que jugar bastantes campeonatos). El Símbolo de Mercurio está en una taquilla del vestuario de los Aurochs en Luca. El Emblema de Mercurio aparece como premio en la liga de blitzbol cuando tengas determinadas habilidades aprendidas con Mukher. oldas con varanca.

6. Lulú: tras de vencer a Josguein y antes de entrar en el Templo de Baaj, inspecciona la parte Sur del recinto inspecciona la parte Sur del recinto circular donde has peleado con el para circular donde has peleado con el para

de arena; sólo tienes que encontrar el cofre. Y el Emblema de Venus lo obtendrás cuando llegues al Pueblo Cacitilio en el Desierto de Sambbia, una vez hayas colocado las 10 esferas de los vigilantes en el monolito de piedra.



FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2 **Fantasy**

Nº2

pero sí podemos ayudarte con las búsquedas paralelas. *Final Fantasy X* es el juego más largo, complejo y extenso de toda la saga. Contarte aquí el desarrollo de la aventura es imposible,

DICCIONARIOS ALBHED

Desperdigados por toda Spira hay volúmenes del Diccionario Albhed. Gracias a ellos podrás entender a los albhed, una extraña población que utiliza un lenguaje muy peculiar. A continuación te daremos las localizaciones de los diccionarios para que aprendas el albhed y puedas entenderlos cuando te hablen.

*Volumen 1: En el suelo del Barco Zalvage de los albhed, cerca del punto para selvar Shelinda al caer del chocobo.
 Volumen 10: En el suelo de la Senda de las Rocas Hongo, en uno de los caminos de la izquierda antes de una plataforma Yevon.
 Volumen 11: En el suelo del camino de lojse, a la derecha detrás de ·Volumen 9: Se le caerá a

pasillo principal.

•Volumen 21: en el Hogar Albhed, desde la bifurcación en el camino de la derecha.

Volumen 20: en el Hogar Albhed, en la habitación de la izquierda del encillo exisción.

un gran pilar de piedra.
•Volumen 12: en el Shupaf Norte,

Volumen 23: en la esquina de la izquierda, al norte, de la Llanura c

nen 24: a la izquierda del o de Remiem, sin entrar. nen 25: en la cueva del

men 22: en el puente antes trar en el recinto de la prue

Volumen 13: en el suelo en una de las habitaciones de Guadosalam.
 Volumen 14: te la da Rin en la LLanura de los Rayos si contestas que llevas bien los estudios.
 Volumen 15: en el bosque de Macalania, frente a Oaka.

Volumen 2: En el suelo del Albergue de la Legión en Besaid,

 Volumen 5: En el suelo del Puesto de Mando del Ferry Winno.
 Volumen 6: En el suelo de los vestuarios de los Luca Goers, en el suelo detrás de un jugador.
 Volumen 7: En el suelo del Macalania, frente a unnu.

•Volumen 16: a la izquierda de la ouerta de la tienda que hay en el

•Volumen 26: en uno de los caminos de las Ruinas Omega.

men 3: En el suelo de la Sala opulsión del Ferry Liki.
men 4: En el mostrador del

lago de Macalania.

•Volumen 17: por el camino de la izquierda, lo encontrarás en el Desierto de Sanubia.

Volumen 18: por el camino de la derecha en el Desierto de Sanubia.
 Volumen 19: en el Hogar Albhed, a la izquierda del punto para salvar.

no en Luca. nen 8: Te lo dará el albhed

Diccionarios Albhed

FERAS DE JECHT

Si quieres saber más del peregrina-je de Braska, debes encontrar las esferas de Jecht. Algunas las re-cogerás según avances y otras sólo con el Barco Vola-dor. Además de disfrutar de una historia paralela, podrás conseguir los tres últimos ataques Turbo de Auron. Esta es su localización.

En el Bosque de Macalania, al derrotar a la Esfera Amorfa.
En el Bosque de Macalania, tras la escena de amor, en el camino de la izquierda.

En el camino del Monte Gagazet, hacia el Norte.

Al sur, en el camino Viejo de Milhen.

Rayos, junto a uno de los pararrayos de la derecha.

•En Besaid a la derecha del Templo.
•En el puesto de mando que hay en
el Ferry Liki.
•En el vestuario del Estadio de Luca.
•En la Senda de las Rocas Hongo.
•En la Orilla Sur del Río de la Luna. •En la zona Sur de la Llanura de los Rayos, junto a uno de los pararra-

Dispara dos flechas a cada jinete y rompe la barrera del fondo para

Play2

→ ATAJO 5. Y por último, un par de rutas que, aunque están a simple vista, te vendrán bien en este circuito. La primera se encuentra tras las "super-curvas" ipo half-pipe que hay hacia la mitad del circuito. Coge velocidad y salta mediante la rampa que hay nos metros más adelante y que te llevará derechito a tres posibles rutas. Intenta llegar a la del medio (deberás llevar mucha velocidad). La clave de la segunda ruta está en las barras que hay casi al final, tras pasar bajo los ventiladores. Si eres capaz de grindar sobre ellas ahorrarás tempo. **LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ALASKA**

atos de la pista sendas cristaleras ro-ss. Ambas llevan a unas sendas para-alas a la principal y con una tubería so-

→ ATA_LO 2. Solo unas pocas curvas a grindar.

→ ATA_LO 2. Solo unas pocas curvas después, y tras un cartel de Luther en el lado taquierdo, verês, en lo alto, un trecho de hielo de un color azul más intenso. Si le designas hasta le después de pasar junto al cartel, accederás a un camino superior que desemboca en una rampa. Desde el paporés ilegar, saltando, a las entradas de tres túne-les que hay en la pared de enfrente y a una cristalera roja un poco más a la izquierda. Todos ellos llevan a atajos distintos y bastante largos, aumque plagados de saltos y abismos.

→ ATA_LO 3. No tomes el atajo descrito anteriormente y sigue esquiando a través de numerosas curvas, quiando a través de numerosas curvas, hasta que empieces a ver señales rojas luminosas. Verás unas rampas que te

Atajos Alaska



CORREDORES

Para poder correr con la siguiente lista de deportistas, completa el reto que te indicamos:

Brodi: Gana una medalla de oro en el Circuito Mundial.

JP: Gana tres medallas de oro en el Circuito Mundial.

JP: Gana tres medallas de oro en el Circuito Mundial.

Kaori: Gana custro medallas de oro en el Circuito Mundial.

Kaori: Gana custro medallas de oro en el Circuito Mundial.

Symon: Gana custro medallas de oro en el Circuito Mundial.

Seael: Gana siene medallas de oro en el Circuito Mundial.

Seeah: Gana siene medallas de oro en el Circuito Mundial.

Seeah: Gana siene medallas en el Circuito Mundial.

Circuito Mundial.

Rectorator: Introduce la palabra
RECOR como si fuera tu nombre en el
modo World Circuit. Elige a un jugador
cualquiera y será reemplazado cuando
empiece la carrera.

→ ATAJO 1. Tras unos metros descendiendo verás a la derecha, justo detrás de una bengala azul y bajo unas columnas de metal, unas valijas amarillas. Si las atraviesas,

Vanjas and ratesas, vanjas ara uresas, vanjas and ara uresas, yaras un par de curvas consecutivas, verás a la izquierda una cristalera roja con las letras SS. Atraviesala y grinda sobre el cable que lleva a un cartel.

→ ATAJO 3. Algo más adejanlleva au nnevo cable, a la izquierda.

→ ATAJO 4. Bastante más adelante te encontrarás, en mitad de la pista, una cristalera azul que conduce a una tubería. Si la recorres entera, evitarás un montón de curvas.

DEL CIRCUITO SHOWDREAM LOS ATAJOS

Atajos Garibal

→ ATAJO 5. Junto a una pequeña rampa que hay en el último tercio del circulto, a la trquierda, verés una cristalera azul elevada. Coge carrerilla y salta en diagonal para caer al otro lado de la valla amarilla. Este camino alternativo te ofrecerá varias rutas diferentes. Es un atajio con muchas posibilida-

des, así que dedicale un poco de tiempo y explóralo.

> ATAJO G. No tomes el anterior atajo y sigue por el camino principal. A la derceha verás una cristalera azul elevada sobre una valla amarilla, tras la cual, hay un camino de hielo que hará que ganes velocidad y es más corto que la otra rula.



Atajos Showdre

Atajos Showdream

Si las atraviesas y subes a ligiumte rail, liegards a la tercera rampa.

ATAJO 2. Sin tomar el primer atrabio y tras el primer gran salto, verás a la izquienda una cristalera azul con las letras SSX.

ATAJO 3. Antes de la tercera rampa, a la derecha, hay otra cristalera azul. Atravesándola llegarás a la zona "salvaje". A medio camino, a la izquienda, verás otra cristalera que lleva a la pista principia. Si siques bajando saldrás casi at final.

ATAJO 4. Tras la cuarta gran a la derecha, verás una cristalera que lleva a la pista principia. Si siques bajando saldrás casi at final.

ATAJO 4. Tras la cuarta gran rampa, debajo de unas gradas y a la derecha, verás una cristalera ro-

Atajos Alaska

→ ATAJO 1. Al empezar, verás

ja. Atraviésala y salta usando la rampa para volver a saltar sobre la pista principal y llegar a otra zona. Súbete at cable del final y ahorrarás tiempo.

→ ATA_O G. Más adelante encontrarás una zona en la que el camino se divide en dos, con ambas direcciones señaladas por letreros. Si vas por el medio, atravesando las valijas amarillas, cruzarás una cristalera.

→ ATA_O G. En el desvío anterior, toma el camino de la derecha y verás otra cristalera azul a la derecha, que lleva a la zona "salvaje".

→ ATA_O 7. En el desvío anterior, toma el camino de la izquierda y llegarás a una pista de hielo con árboles a la izquierda. En ese lado, tras boles a la izquierda.



una valla amarilla, hay una mampara que lleva a un rápido tínel de hielo. -> ATALO 8. No tomes el último atajo y sigue por el camino principal hasta la enorme rampa que hay más adelante. A la izquierda, sobre un

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO GARIBALDI

Las pistas están llenas de cables, árboles, caminos alter nativos... que te permitirán ahorrar segundos. Aquí te mostramos todo esos atajos ocultos.

Nº14

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2

Guias PS2 | Las Dos Torre

y continúa por la puerta, salvando a todo el mundo. Llegarás a una cuesta arriba bhoqueada por una barricada ardiendo. Dispara con el arco al barril de agua
que hay encima, a la izquierda, para
apagaria; y después, rómpela con la espada para que los campesinos escapen.
Una vez arriba, rompe el barril de la derecha para apagar el fuego que ha quedado abajo, baja de nuevo y abre el cofre. Continúa por la casa incendidad por
la rampa y baja hasta la plaza del principio. Cuando acabes con los enemigos de
tu alrededor, dispara con el arco al que
hay en la entrada de la cabaña del fondo, sobre la platatórma, atacando a otro
campesino. Rompe el carromato
que obstruye el camino, a la derecha de
la casa incendiada de la que acabas de
salir, y continúa hasta el fondo. Hay
unos campesinos encerrados en una

segundos podrás descargar sobre él un par de combos. Repite el proceso antes de que se cargue todas las ectaturas. de que se cargue todas las estatuas y le darás su merecido.

Namon BEL Nargo camino que

er por el

tretienes con tus enemigos, per-derás de vista a Frodo, y su nivel de vida descenderá. Lo mejor es que avances, aunque quedan enenigos en una zona. Al llegar al puente del final to-cará luchar contra el jefe.

Avanza hasta que aparezcan un montón de enemigos y sigue por el tronco hueco para que entre en escena un Uruk-Hai. Seguramente entre ellos se golpeen un poco hasta que los elimines. Continúa rompiendo el tronco del fondo y cárgate al troll. Acaba con los orcos que verás más allá y sigue por el río eliminando malos (saldrán del agua). En la cueva siguiente tendrás que eliminar a un troll sin mucho espacio para moverte; después te esperan un par de emboscadas de orcos más; y finalmente te las verás con dos trolls intore

rior.

2. En el puente elevado, sube por la rampa desde donde te lanzan flechas

Sube a la construcción de la explana-da del principio de nivel, por las es-caleras: hay un cofre en el piso supe-

rampa desde donde te lanzan flechas los arqueros. Al final del puente hay otro cofre.

3. Después de la escena con Frodo, cruzarás un puente grande. En la siguiente explanada rompe los barriles que verás a un lado. con dos trolls juntos.

Lo mejor es romper los troncos
y atacarles cuerpo a cuerpo. Si
pasas entre ellos, los ataques de
uno alcanzarán al otro. Después de la secuencia de los orcos alrededor del agujero, ve hacia arri-ba y después a la izquierda. la izquierda. I, después de haber

casa en liamas. Destruye los escom-bros que obstruyen la entrada, ig-norando a tus enemigos. Después, fini-quita a los Uruk-Hai que queden en pie.

r en la aldea, dirígete da para romper el ba-

Fotografías de Fangorn y Orthanc.
 Si después de superar este nivel tienes a Légolas con el nivel de Experiencia 5, se desbloqueará una entrevista con Orlando Bloom, el actor que

JEFE 3: Uruk-Hai. El combate consta de dos partes. En la primera, tendrás que dispararle flechas desde lejos. Si vienen enemigos normales, intenta hacer "tres en raya" con el enemigo normal en el centro, para que las flechas del Uruk-Hai se lo carguen mientras te cubres. Cuando le hayas quitado una porción de vida, empezará la segunda mitad del combate. Aquí, el Uruk-Hai es más rápido que tú corriendo y atacando, no hay forma de escapar de él. Si te quedas quieto cubriéndote, te cogerá del cuello y te hará una llave, así que no pares de correr, pulsando III. La idea es que rodees las estatuas que hay alrededor de toda la zona, para que el Uruk-Hai te ataque y la espada se le quede incrustada unos segundos en cada una. Durante esos segundos en cada una, Durante esos le da vida.

LIANURAS DE ROHAN
Elimina a los malos del principio y después a todos los del patio interior del
fuerte. Gandalf romperá la puerta del
fondo y podrás pasar. Rompe el ba-

rril que verás entre dos casas.

2. Dentro de la taberna, al final del mostrador, antes de subir por las escaleras al piso de arriba.

3. En el barril de agua que hay antes de llegar hasta el tejado en llamas que hay al salir de la taberna.

4. Rompe la barricada ardiendo que hay en la cuesta. A la derecha verás unos barriles de agua. Rómpelos para conseguir apagar el fuego. En ese lugar encontrarás el cuarto barril.

rril de agua de la derecha para apagar el fuego. Sube las escaleras, salva a los ciudadanos del piso supe

5. Tras la secuencia en la que et Uruk-Hai mete a la gente en la casa ar-diendo, dirígete hacia la izquierda pa-ra romper los barriles y hacerte con algo más de experiencia, que nunca Fotografías de Rohan y del Abismo.
 Si tras superar este nivel tienes a Aragorn en nivel 5, se desbloqueará una entrevista con Viggo Mortensen.

avanzar. Tras la secuencia de vídeo, te verás en el escenario del jefe, pero an-tes tendrás que vértelas con cuatro jinetes más. Ya sabes, dos flechas a cada uno. Reconocerás al jefe Dentro del barril que encontrarás justo a la derecha.
 En el barril que encontrarás junto a la casa ardiendo, por donde debes continuar hasta el escenario del jete. ible alcanzarle con la es barra de vida enorme..

Avanza disparando flechas a to-das las cosas explosivas que pue-das y sigue hasta el río. Después de cruzarlo, elimina a algunos orcos cuer-

po a cuerpo y desciende por el camino o siguiente, disparando desde lejos a los enemigos que corren hacia ti con un barril de polivora y una antorcha en la mano. Dispárales flechas, sin parar de avanzar y acaba también con todos los Uruk-Hai que te salgan al paso. Llegarás a la última zona de este nível, a la que tendrás que pasar rompiendo un carromato para llegar hasta el río. Alí, elimina a los malos mientras cruzas el agua para disparar a toda la hilera de carros cargados con pólvora. JEFE 4: Jinete. Tu único apoyo es la orilla del agua. El lobo del Jinete no llegará hasta allí, de modo que mantente cerca de la orilla para meterte en el agua si viene a embestirte. Sólo puedes hacerle daño cuando levanta las patas. Ejecuta un par de combos y sal pintando. Eso sí, para que te dé tiempo a llegar, tienes que estar un poco separado del agua.

Elimina con flechas al resto de jinetes normales que vayan acercándose. Con un poco de paciencia, lograrás deshacerte de todos.

 Sube por el riachuelo hasta el cofre.
 Verás un barril ardiendo en la segunda aldea del nivel. Ve detrás del edificio, sube las escaleras y rompe los barriles de agua para apagar el fuego. Después, baja y abre el cofre donde estaba antes el fuego. Una auténtica marea de orcos está ascendiendo por los muros de la fortaleza, colocando escaleras de madera e inundando la parte superior de la fortaleza. Tienes que eliminar a tantos enemigos como te sea posible e intentar que no haya demasiadas escaleras en los muros. O sea, que tendrás que correr sin parar tirando abajo las escaleras y finiquitando malos. Para tirar las escaleras usa •.

Cofres de experiencia:

1. En la parte de la izquierda del ca
llo, rompiendo los barriles.

SMO DE HELM

nora il resto de los enemigos y ve a por los arqueros de izquierda a derecha. Después, deberás vértelas con un troll mientras no dejan de venir enemigos cargados con pólvora. Lo mejor es pelear con el troll por la izquierda, de modo que tanto tus golpes como los del troll acaben de paso con algunos de los malos con pólvora antes de que lleguen a la puerta. Finalmente los malos se presentarán con una cataputta, el jefe de este nível, y varias decenas de Uruk-Hai... Protege la puerta. Los enemigos "normales" lo intentarán a base de golpes y los "orcos explosivos", prendiendo su barril de pólvora. Siempre que puedas, dispara flechas a los orcos "explosivos" para eliminar a la vez a unos cuantos de los normales, pero no descuides la puerta. Pasado un rato, aparecerá una hilera de arqueros con flechas incendiarias. Ig-

JEFE 5: Catapulta. Consta de tres frontales que tendrás que eliminar a base de goipes. Ve hasta ella, ignorando a todos tus enemigos, y acaba sólo con los malos que no te dejen tranquilo. Tienes que romper las tres partes del escudo que la protege lo más rápido que puedas, antes de que el nivel de "vida" de la puerta que proteges llegue a 0. ¡Usa tus mejores combos!

zona de la puerta, en la otra del riachuelo a la derecha.

TRUCOS Y SECRETOS permitirás saltar sobre un río. Si lo haces usando la de la tiquierda y con suficiente velocidad, caerás sobre un camino elevado que te evitará el tomar
las curvas del trazado principal.

> ATALO A. Nada más pasar por
el lago helado entrarás a una cueva de
hielo. En ella te será bastante fácil localizar varios grupos de estalactitas
pegadas a las paredes.
Si te decides a atravesarias, podrás
acortar tu paso metiendote por la resbaladiza caverna, ya que las rutas a las
que conduce este camino son bastante Elige a Elisa y comienza una pista.

Tendrá la tabla Mallora y un traje azul.

TABLAS PEGAJOSAS

L. H. H. H. H.

MIX MASTER MIKE

K. H. H. K. H.

K. H. H. K. H.

K. H. H. K. H.

Elige a cadiquier corredor y será
reemplazado por Mix Master Mike
cuando emplece al carrera, con las
características del personaje elegido
en primer lugar. Para desactivar el

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO MESABLANCA

→ ATAJO 1. No

onas distintas del circuito. Explóral

ATAJO 2. No tomes el atajo

corta que la principal.

ATAJO 4. Continúa descendiendo un buen rato hasta ver un par de torres en mitad de la pista. Un par de cur-

LOS ATAJOS

DEL CIRCUITO ALOHA ICE JAM

Atajos Mercury City

→ ATAJO 5. Po to después de la cristalera del atajo anterior verás, en lo alto, una cara de piedra con la boca abierta, por la que podrás entrar si saltas en línea recta. Si resistes las secciones de este tubo, la victoria

gues completar el grindado sobre el cable y los rafles que hay tras el cristal, entrarás a la mine por otro lado.

> ATAJO 5. No tomes la ruta arretiror y continúa hasta que el camino se divida en dos. Toma el de la derecha y verás, en el suelo, unas tablas de madera que se romperán al paser sobre ellas y te dejarán caer al interior de la mina.

> ATAJO 6. Al salir del puente, salo cor al lado overár da la rura vira residante.

Atajos Elysium Alps

bosque y ganarás posiciones.

ATAJO 3. Tras saltar sobre el río, verás a la izquierda un cartel de Seeiah. A la izquierda de la rampa que viene hay una cristalera azul que lleva a un camino con el que te pondrás en cabeza.

ATAJO 4. No tomes el atajo anterior y un poco más adelante verás otra mampara azul a la izquierda. Si consimanto posicio de la consimanto d rección azul), salte de la pista por el lado exterior. Acortarás un buen trecho por el

sinos metros de ventaja.

> ATAJO 2. Verás otra cristalera exactamente en el mismo sitio que la primera, pero en el lado derecho y de color azul. Saldrás a un trecho con nieve-en

→ ATAJO 1. Nada más aterrizar del primer salto verás a tu izquierda, debajo de las gradas, una mampara roja. Detrás hay un cable que, si consigues grindar hasta el final, te llevará a un camino elevado con el que ganarás muchímino elevado con el que ganarás muchíminos elevados el

lla, tendrás la oportunidad o grande, eso si puedes super de difíciles saltos. Si te man

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ELYSIUM ALPS

LOS ATAJOS

DEL CIRCUITO MERCURY CITY

Play?

esas curvas, anor rancos anorme

ATAJO 6. Una vez en la enorme
explanada que tiene saltos, tuberías y un
par de caminos de hielo a los lados, desciende hasta el final y verás en el lado izte camino, la victoria es segura.

ATAJO 5. Si no tomas el último atajo, te encontrarás en una serie de curvas cerradas, en las que puedes ver

quierdo una mampara roja que lleva a un enorme atajo. Podrás incluso alargarlo aún más si continúas un poco más por las segunda cristalera roja que hay también en el lado izquierdo.

→ ATAJO 7. Tras la larga y estrecha zona de hielo que hay mas allá del ecuador de la carrera, hay un checkpoint que desemboca en un enorme salto. Justo tras este, hay, en una curva en el lado derecho, un cristal rojo que conduce a otro atractivo atajo. Si quieres hacerlo otro atractivo atajo. Si quieres hacerlo

→ ATAJO 1. Nada más empezar, no tomes iniguno de los dos caminos que van hacia los lados y pasa entre ellos, atravesando la cristalera roja. Detrás, hay un cable que te llevara a hasta una cúpula de cristal y que te permitirá ahorrarte un montón de curvas.

Cuando caigas de nuevo a la nieve, lo harás entrente de otro tubo metálico en el que podrás grindar y saltar para caer sobre un tragaluz en el edificio de enfrente, alargando aún más el atajo.

→ ATAJO 2. Unos pocos metros después de pasar bajo las vías del metro (junto a un coche de policía) verás que el camino se divide en dos por culpa de un edificio. Atraviesas sus puertas de entra da y ganarás posiciones si saltas a los tejados que vienen después.

→ ATAJO 3. No tomes el último atajo y dirigete hacia el camino de la izquierda. En la segunda curva hay un cartel luminoso azul y, detrás, una mampara roja bien escondida. Sí la atraviesas, saldrás a una ruta más corta que la principal.

un par de caminos más como éste.

ATAJO 5. Si sigues por la ruta principal, poco después de las dos torres de antes llegarás a una curva a la derecha donde hay una mampara roja. Si pasas a través de ella, entrarás en un garaje donde podrás optar por varios caminos que llevan a distintas partes del circuito. Explora bien todas las posibilidades y podrás encontrarte hasta con un ovn. Si saltas sobre la luz que tiene en la parte superior, te teletransportará hasta el narmua

Procura que no te pille.

ATAJO 8. Cesi ya al final hay

verás una rampa de cristal que te devolverá a la pista principal. No subas por ella y rodéala para encontrar, en la parte posterior, un blaque de cemento

→ ATAJO 7. Cuando salgas del parque tendrás opción de hacer algunos saltos por ercima de tramos de autopista. Si te dejas caer a la zon inferior y vas hasta el final del camino

polvo que desemboca en un enorme salto, tras el que aterrizarás en la pista principal, pero mucho más adelantado.

ATTAJO 3. Justo después del segundo salto, el que tiene rampas móviles, verás a la derecha un cable escondido. Si te mantienes sobre él un rato, te ahorrarás un montón de curvas. Si aguantas y pegas algún salto, acabarás llegando a un rápido camino de hielo.

ATAJO 4. Unos pocos metros después del primer checkpoint, hay un rampa de nieve en el lado derecho que conduce a un cartel de madera que pone "Danger", Si atraviesas la pequeña va-

Atajos Elysium Alps

→ ATAJO 6. No tomes la ruta del parking y sigue bajando hasta que pases por el timel con luces. Justo después, la pista se divide en dos. Toma el camino de la derecha y tras unos pocos mentos verás, en el lado exterior de una curva a la izquierda, y entre dos paneles verdes,

berás explorar.

ATAJO 7. Cuando salgas de la zona en la que la pista se divide en dos caminos limitados por vallas de metal (casi al final), pasarás por una curva a izquierdas con dos carteles luminosos.

Tras ellos hay un estrecho atajo que te conducirá a la línea de meta. Si consigues seguir este atajo vencerás.

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

S.3

Chyld

Señor de los Anillos: (F)

Sólo el auténtico heredero de Isildur podría superar con éxito éste juego sin ayuda... pero tú cuentas con estos consejos, claro.

→ LA TUMBA DE BALIN
Antes de enfrentarte al troil de las
cavernas, deberás vértelas con multitud de maios comunes. Lo major
es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones. Deja que los
enemigos e rodeen y reparte esto-Avanzarás en compañía de otro personaje, que te echará una amon con los orcos y trasgos que aparezcan.

Utiliza el arco para acabár con los arqueros desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

Fotografías de los personajes y escenarios de la primera películ

JEFE 2: Troll. La batalla tiene dos partes; una abajo, cuerpo a cuerpo; y otra en los corredores que rodean la zona central. Cotres de experiencia.

1. Al comenzar el nivel, rompe el bloque de finelo de la derecha.

2. En la zona pantanosa, examina e tercer recoveco junto a la orilla.

Into some treated and the state of the state JEFE 1: El Guardián de las Puertas de Moria. La criatura tiene tres tentáculos como máximo fuera del agua. Nada más salir, cada uno se estira hacia

unos enemigos, con lo que tal vez sigas porciones de vida.





juego secreto de la Torre de Orthanc. Si ya tienes a tu personaje favorrito con un nivel de experiencia 10, se iluminar di a correspondiente casilia en el menú principal y podrás entrar en Orthanc. La torre consta de 20 niveles o "pisos", en los que tendrás que Visos", en los que tendrás que vértelas con todas las bestias que Saruman eche contra ti. Cada piso tendrá una mayor cantidad de enemigos, y serán cada vez más peligososc.

• El nivel de vida y munición se rellenarán un poco concada nivel

Asegúrate de acudir a la llama-da de Légolas o de Gimili, porque en ocasiones tendrás que apoyar a tus compañeros. Légolas está arriba, al final del muro: primero deberás ayu-darle con un par de Uruk-Hai y, cuando

Tarie con un par de Uruk-Hai y, cuando e llame de nuevo, será para eliminar los arqueros del mur de enfrente. Después, Gimil te avis ará para que ba-es a proteger la puerta. Cuando estés bajo, acaba con los enamigos que es-fa gobeando la puerta, ignorando a los fra gobeando la puerta, ignorando a los bros. Para terminar, acaba con los dos rolls que aparecerán y mucha suerte...

→ PROLOGGO

Juegas con Isildur, quien te dirá qué botón pulsar: ■ para cubrirte;

A para golpear más fuerte...
Si quieres obtener un buen ránking, esquiva todos los ataques con ■ y combina golpes alternando los tres botones de alaque. Cuando caigan las bolas de tiego, fijate en las sombras para evitarlas. Algunos de tus enemigos ceerán fulminados por ellas y podrás rematarlos con R2.

Entrevista con el director Peter Jackson y Barrie Osborne.

Entrevista con Elijah Wood.
Entrevista con Jan McKellen.
El "Cómo se hizo" del juego.
Diseños de John Howe y Alan Le

Tienes que vértelas con los Nâzgul. Enciende tu antorcha en la hoguera central con ▲ y golpea con el mismo botón a cada Názgul varias veces hasta que huyan.

Cúbrete con ■ de vez en cuando, perco no dejes en ningún momento que ataquen a Frodo o fracasarás en tu misión nada más empezar.



Atajos Mesablanca

Atajos Mesablanca

Atajos Alha Ice Jam

hielo de pingüinos.

ATAJO 4.Antes de llegar a la cara de piedra de más adelante, verás en
el margen izquierdo una nueva cristalera
roja. Detrás de ella hay un larguísimo rafl, que si grindas te llevará muy lejos. las dos partes.

ATAJO 3.Si no entras por el túnel de antes, verás, en el exterior de una curva a la izquierda, una crista-

las securios.

ATAJO 6. Al antrar en la cueva,

ATAJO 6. Al antrar en la cueva,

verás otra cristalera roja. Sigue la ruta
que hay derrás y llegarás bastante antes
a la línea de meta.

ATAJO 7. Hacia la mitad de la
caverna, encontrarás otra mampara roja
que es fácil dejar pasar, ya que está medio escondida tras un montículo de nieve. Si escoges atravesarla y grindas el
cable que encontraris detrás, entrarás
en un túnel que te llevará directo a los

→ ATAJO 1. Tras sortear el primer abismo, verás un poco más adelante una mampara roja a la derecha. Pasa a traves de ella y grinda el rable que conduce a un túnel con hélices y a más cables. → ATAJO 2. Unos metros más adelante verás un mini-túnel de cristal. Si pasas por él, la rampa que hay al final que discurre en línea recta y con el que ahorrarás tiempo, sobre todo si grindas sobre los cables que conectan

• Barra de vida al 100%:

• A. + .*. +

• Conseguir todos los niveles de experiencia (Upgrades):

• A. • A. •

• Invulnerabilidad:

• A. #. **.

• Modo Slo-Mo:

• A. • *.

• Recarga tu barra de energía durante el juego:

• A. + . *. +

• Munición infinita:

• *. *.

una misión, pausa la acciou con.

Start y, manteniendo presionados

L1, L2, R1 y R2, introduce el código que quieras. Si lo nas introducido bien, oirás un espadazo. Te recomendamos que al menos rejuegues una misión con el modo Slor-Mo.

Para introducir estos códigos, inicia una misión, pausa la acción con

• Añadir 1000 Puntos de Experiencia:

**, +, +, +
• Recarga las flechas y armas durante el juego:

**, -, -, +
• Habilidades de nivel 2:

•, -, •, • Habilidades de nivel 4:

**, +, -, +
• Habilidades de nivel 6:

**, -, -, • Habilidades de nivel 6:

**, -, -, • Habilidades de nivel 6:

**, -, -, • Habilidades de nivel 8:

**, +, +, +

core, párate, dispara miny encoas.
Corre, párate, dispara miny encoas.
Corre, párate, dispara miny encoas.
Corre, si vas con Gimil, no pares de girrar con tu hacha, pero sin usar R2.
Aragorne se imás fuerte con la espada y sus golpes son devastadores cuando su nivel está al máximo. Si te caes, no olvides levantarte apretando

★ ó ▲ para tirar al suelo a los malos.

• Una vez completada la Torre

• Un avez completada la Torre

• de Orthanc con cualquier personaje, se desbloqueraf Isildur como personaje ingable para el juego normal, si adin te quedan ganas... sólo queden los trolls, acaba con ellos.

• Utiliza III para esquivar flechas y golpes cuando haya muchos enemi-• Si caminas por el borde del escenario para atraer a tus enemigos, podrás lanzarles al vacío con una gos, podrás lanzarles al vacío con una patada, consiguiendo Puntos de Expe- Si vas con Légolas, utiliza to-do lo que puedas el arco, las fle-chas incendiarias son muy eficaces. escaparte en el momento en el que el troll vaya a golpear el suelo. Cuando

* Acaba primero con los arqueros. Están alrededor del piso, y puedes
tirarles por de borde con una patada.

• Si no eliminas a los arqueros,
puedes utilizarles. No dejes de esquivar los ataques cuerpo a cuerpo de
quienes te atosiguen, y observa cómo
los arquesos acaban con sus compirches. Sigue con los arqueros cuando
la zona esté más despejada.

• Lo mismo pasa con los trolls.
Una buena estrategia es correr alrededor de los orcos y demás bestias para

Después de conseguir rescatar a Légolas o Aragorn de los Uruk-Hai, uno de ellos dejará caer un cubo de

→ LA TORRE DE ORTHANC Una vez termines el juego y ha-yas alcanzado con algún perso-naje el nivel de experiencia 10, podrás acceder al nivel-mini-



lors y verfa que tienen unos botones. Subiendo los escalones encontra-rás, junto a otro cuadro, el Memo-rándum del Nuevo Maestro que de-berías lerr para resolver el puzzle. El método a seguir es parecido al de la sala de cuadros del primer Resi-dent Evil, es decir, debes pulsar los botones en el orden correcto:

→ PUZZLE DE LA SALA DE LOS CUADROS

clees todavía nada y examina el reloj para descubrir que tiene un par
de botones y una "ventanita" en la
que se muestra un número. Debes
pulsar los botones irquierdo y derecho siguiendo las instrucciones que
leiste en el memorándum. Cada vez
que completes un paso, apunta el
número que sale en la ventana y obtendrás como resultado la cifra
1971. Como habrás adivinado, esa
cifra es la que debes introducir como password en el ordenador. Lo mo password en el ordenador. La caja de música se retirará y dejará al descubierto una puerta secreta por la que pasar a un pasillo.



As ulado hay un ordenador que de-bes encender para que, tras una pe-queña intro, te pida un password y se encienda una luz en la caja de música que hay en la pared. No te-

rás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone: 1º número: izquierda, derecha. 2º número: cquierda. 3º número: derecha. 4º número: derecha, derecha,

DE MUSICA
Después de visitar a fondo las instalaciones de entrenamiento, vuelve al
Palacete. Coloca en tu inventario las
dos Lugers y ve hacia la puerta del
fondo y que todavía no has podido
abrir. En dicha puerta verás dos huecos donde colocar las das pistolas
que recibiste de Steve. Hazlo y se
abrirá, pudiendo así pasar a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum

→ COORDENADAS DE LA CÁMARA DEL LABORA-TORIO DE EXPERIMEN-TACIÓN BIOLÓGICA De la zona central de la sala de con-trol, donde has encontrado un orde-nador con datos sobre el Albinoid, coge las granadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la mesa de mandos, podrás ma-nejar una cámara situada en el labo-ratorio de experimentación biológi-ca. Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; VR:040) y enfocarás a un cuadro de color rojizo con un esque-

En la entrada del palacete, al inter-tar salir, oriss un grito de Steve pi-diendo ayuda. Corre hacia él y al lle-gar al lugar te darás cuenta de que ha cado en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarle, examina el panel de control. Se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel. Tienes que marcar el C y el E, es decir, las dos pistolas.

→ SACAR A STEVE DE LA TRAMPA

te has librado de ella, se transformará en un bicho volador que sólo puedes eliminar usando el cañón de pulsos. Cógelo de su compartimento y apunta con el RI. La perspectiva cambiará a primera persona y tendrás que acer-tarle en pleno vuelo, mientras recibes unos chorritos de líquido inflamable. Aguanta, vigila constantemente la cuenta atrás, afina tu puntería y será



te y tendrás que hacer uso de las tácticas que has aprendido durante el juego, como aprovechar los bidones explosivos. Cada uno de los personajes se entrentará a un"gete" al finalizar la misión, como Noseratu.

A principio sólo pondás elegir a Chris y a Claire, a los que hay que sumar a Steve si cogiste la réplica de la Luger en el juego. Jugando con cada uno podrás conseguir a otros personajes:

• Westerr acaba el modo Batalla con Chris Redifield.

• Claire alternativa: acábalo con la Claire original
• Cañón de pulsos: obtén un rango A con todos los personajes. Además, si visitas el casino del palacete más, si visitas el casino del palacete y juegas a las tragaperras, obtendada el "Informe Especial".

Modo Batalla

Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, levarle el hemostático a Rodrigo y darte el suero a Claire.
 Finalizar el juego en menos de cuatro horas.

→ MODO BATALLA
Aparece tras finalizar la aventura con
cualquier ránking y podrás jugar en
tercera o en primera persona. En él
tomarás el control de alguno de los
personajes y te lanzarás contra una
auténtica horda de enemigos, empuñando distintas armas con munición
infinita. Dispondrás de un tiempo lími-

Si lo consigues, podrás coger el lanza-cohetes en el primer baúl que encuen-tres en el juego.



No usar ningún spray.
 No salvar la partida.
 No continuar ni una sola vez.

→ PRÁNKING
Dependiendo de lo bien que lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el melor) hasta el E. Para ello, se tendrán en cuenta principalmente tres cosas: el tempo que has tardado en completar el juego, las veces que has salvado y el número de sprays utilizados.
Cuanto más bajas sean estas cifras, mayor que juegues afinal un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lamzamisiles con munición infinita en el modo principal de juego. Para obtener dicho rango, tienes que cumplir los siminares en el modo, tienes que cumplir los siminares en el modo.

EXTRAS

(2 enfrentamiento) Equipate con la más potente de las ar-mas que tengas y dispara sin parar. Alexia te lanzará unos bichitos que no

para ti de una forma un tanto brusca. Si no andas mal de munición y eres pa-ciente, acabarás con ella con facilidad. **→ALEXIA**

trate en llenar de plonn a Alexia. De vez en cuando, saldrá de la zona central un enorme tentáculo que tendrás que esquivar siempre que puedas. Si tienes una buena provisión de hierbas y no dejas de disparar, no tendrás problemas para deshacerte de esta primera versión de la señorita.











Disparo bombeado

3. Falta a larga distancia. Anda, no me seas Roberto Carlos y cen-tra el balón en corto a un compañero

Disparo bombeado.

Primero tienes que apretar el botón de disparo como lo harías normalmente.

A como la fina de fina de

Falta a media distancia

desmarcado. No hay una estrategia que te pueda servir siempre. En serio, no meterás un gol en tu vida (yo lo llevo in-tentando desde Super Nes y que no hay manera de hacerlo, oiga).

Cuando aparezca el indicador de fuerza del lanzamiento, pulsa **R1** y tu jugador tirará alto y a colocar.
Más que para tirar a puerta, lo puedes utilizar para dar pases por encima de

banda en un córner (Roberto Carlos).
Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando R1 + R2.
2. Saque de esquina.
Lo primero es elegir si lanza un diestro o un zurdo. Si un diestro saca desde el lado izquierdo el centro será cerrado (hacia la portería), y será abierto si lanza desde la derecha. Lo apreciar ás mejor en las clocación del jugador. Después la bace do carcinoser hacer un jor en la colocación del jugador. Des-pués tienes dos opciones; hacer un saque corto (♯) o largo (♠). Si optas por ♠, presionando ↑ el saque será rápido y con poca altura, si pulsas ↓ será raso y si aprietas R2 harás un sa-que largo y bombeado.

la defensa.

2. Salida del portero.

Como sabrás, apretando 🏝, tu portero saldrá de la portería en dirección al balón. Realizar bien este movimiento es imprescindible para salvar con éxito una situación de uno contra uno.

La clave está en saber aguantar o salir a los pies del atacante en el momento oportuno. Como normal general, lo mejor es hacer una media salida para intimidar al rival, que puede ponerse nervioso e intentar una vaselina desde una distancia lejana. Además, con la media salida tapas más huecos y no das pie a que el rival te pueda regatear. → PARAR EL BALÓN

Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tir jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa R1 y tu jugador parará el balón en el momento.

→ BAJAR UN PASE

→ SAQUES

Cuando el balón este en el aire, deja apretado ▲ para parar el balón con el pecho. Puedes orientar la caída del ba-lón pulsando la dirección que quieras.



→ ABRIR LA CAJA DE MÚSICA

leto. Usa el zoom (pulsa X) y **verás** escrita la cifra 1126, que es el código que necesitas para entrar en la sala de experimentación.

RESOLUCIÓN DE PUZZLES Va que la aventura tiene tela, vamos a ponerte las cosas más fáciles con una guía rápida de los puzzles más difíciles, los enemigos más duros, los personajes alternativos, los extras...

Resident Evil Code: Veronica

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2

N°13

Guias PS2 | Pro Evolution Soccer 2



Regate pisando el balón

Recorte

Regate en seco

→ REGATES

1. Regate pisando el balón.

Ya sea en carrera o andando, pulsa



5. Amago.

Es la típica jugada en la que dejas pasar el balón por debajo de las piernas. No tiene mucha utilidad, ya que aunque un compañero coja el pase, no suele obtener una gran ventaja. Se logra pulsando dos veces R1 antes de recibir un pase.

6. Bicicleta.

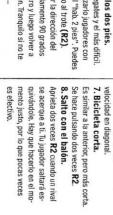
Se consigue espretando varias veces L1.

Es un regate clásico de la saga que por si sólo no vale para nada, pero que puede ser efectivo combinado con un cambio rápido de dirección: haces la bicicle ta en primer lugar y luego sales en velocidad en diasocnal.

4. Recorte.

Es un regate fundamental si te quedas solo frente al portero y muy fácil. Sólo tienes que apretar a la vez ■ + ★.

También puedes hacer una especie de amago de disparo si aprietas el ■ (aparecerá la barra de energia de disparo) y antes de que lo ejecute presionas ★.





jugador hará in quiebro pisando el bajon, Puedes realizarlo tanto cuando encaras al contrario como un poco antes.
La efectividad depende de la distancia
del rival y de la calidad del jugador.

2. Regate en seco.
Para realizarlo tienes que tener sangre
fría, porque puedes perder el balón con
facilidad. Primero encara al rival andando y cuando estés a unos metros, deja
de apretar la dirección.
Tu jugador dará unos cuatro o cinco pasitos antes de pararse. En ese tiempo
calcula bien la distancia y aprieta R2 +
una de las dos diagonales (45 grados
hacia arriba o hacia abajo, según tu posición). Con práctica es en uno de los
mejores regates.

mejores regates.

3. Regate con los dos pies.

Se l rey de los regates y el más difícil.

Sólo pueden realizarlo jugadores con
habilidad especial "hab. 2 pies". Puedes
hacerio andando o al trote (R2).

Consiste en variar la dirección del
avance muy rápidamente 90 grados
hacia un lado u otro y luego volver a
la misma dirección. Tranquilo si no te
sale a la primera...









→ VASELINAS

Pulsa "Start" en pleno partido y entra en la opción "Config. Botones". En el apartado "Pulsar repetidamente para disparo curvado 2" puedes elegir dos modalidades diferentes:

• Marcando "S'i": Conseguirás una vaselima si aprietas dos veces seguidas el botón de disparo. Utilizala cuando el portero se te eche encima, pues es una vaselma más rápida y esquivarás al portero) y corta (evitarás que el balón se te vaya demasado alto).

También puedes hacer una vaselina pulsando el botón L1 + ■ (esta modalidad debes utilizarla cuando quieras electros de la contra de

cutar la vaselina desde una distancia un poco más larga).

• Marcando "No": La vaselina sólo la podrás hacer pulsando L.1 + 1.

¿Cuál es la mejor opción de todas? Sín duda alguna, la primera: te da muchas más posibilidades.

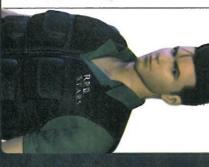
1. Saque de banda.

Aprieta # para un saque en corto y
para un saque largo.

Hay jugadores que tienen "Hab. Saq.

Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son
capaces de transformar un saque de





→ STEVE

Steve es capaz de acabar contigo de sólo dos golpes, por lo que es vital que estés atento a tu nivel de vida si te alcanta. La única forma de librarte de él es escapar de esa sala por donde has enteres de servando de librarte de es escapar de esa sala por donde has enteres de servando de librarte de esa sala por donde has enteres de servando de librarte de librarte de librarte de servando de librarte de librarte

→ LOMBRIZ

(2' enfrentamiento)

El método a seguir es igual al que usaste antes. Si usas la pistola te llevará un rato acabar con ella, pero si te equipas con algo más potente, como la ballesta con flechas explosivas, será cuestión de segundos. No dejes de correr y cuando

Mantente a distancia, apunta con el rifle y usa el zoom para darle en el corazón. Vigila el veneno que despide y que no puede curarse con la hierba azul y usa un spray de vez en cuando. Si te quedas sin balas, remátalo con otra arma (la pistola va bien), pero acertándole de frente, para darle al corazón. Sin demasiados problemas, lograrás eliminarlo.

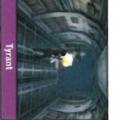


















por lo que ponerse a cubierto es muy di-fícil. Además, lo usará para desplazarse

El mejor modo de eliminarla es, usando cualquier arma menos las flechas, co-rrer sin parar y esperar el momento oportuno para disparar. Cuando surja del suelo dispuesta a atacar, deja de co-rrer y pulsa el botón de apuntar para

que Claire se dé la vuelta y la encañone.
Dispara entonces una buena ráfaga
hasta que vuelva a desaparecer en la
tierra. Dependiendo de la potencia del
arma, tardarás más o menos. Con un
noco de paginaria vicin deiar de correr

→ BANDERSNATCH

Este bicharraco se convertirá en uno de tus peores enemigos. Su principal arma es un brazo extensible que usará para darte zarpazos desde largas distancias,

→ LOMBRIZ

CONSEJOS PARA ACABAR CON

LOS ENEMIGOS

poco de paciencia y sin dejar de correr, acabarás con ella sin problemas.

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2

Guías PS2 **I Resident Evil Code: Veronica X**

ers on der resistantico)

Puzzie de los cuadros

Réplica de la Luger

Deposito de aceite

808

dro en la pared. Si lo examinas descu-brirás que muestra una frase de la cual debes tomar buena nota. En el extremo contrario hay una mesita con cajones.

la izquierda verás un panel que rep nta el estado de los depósitos de elte del

a abrirlos tienes que intro

aceite del mecanismo que hace que el puente se mueva. Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 litros (abajo). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos, combinando las cantidades de los de arriba. Sigue estas instrucciones:

Nº4

Evolutio

Es el juego que mejor refleja el fútbol, gracias a la inmensa cantidad i jugadas que se pueden elaborar y su concepción de juego en equipo. Empápate con esta minificha si quieres sacarle el máximo partido.

CONTROLES AVANZADOS

→ PASES

Dando por herb

El primer pass oss centrar a un compañero apretando L1+%. El jugador que da el passe correrá unos metros. Después, el jugador que ha recibido tienes varias opciones:

*: Devuelve el passe, pero adelantado. La pero el passe, pero adelantado. Es la pared más usada.

©: La pared será elevada (ambién se puede con L1 + A).

Consejo: No conviene que tardes mucho en devolver el pase ni que lo

ga, Figo, Del Piero...).

2. Pase con el stick derecho.
Puedes utilizar el stick derecho para dar pases. Aparte de pasar a cualquier dirección dando un toque al stick, puedes también calcular inerra. según presiones el stick, aunque los pases son más precisos con la #. Con L.l. el pase será elevado.

3. Centro al área. parse por la banda y centrar "a la" es uno de los recursos más tivos. En pleno partido, pulsa



→ PAREDES

1. Pared Básica.

tura y tres rasa):

• Tipo 1. Todos lo centros con © son automáticos al punto de penalti.

• Tipo 2. Centro automático sis estás cerca del área grande. Manual si larzas desde orro punto del campo.

• Tipo 3. Centro automático sólo cuando rebasas el área grande. En 5 tipos de configuración. Cuanto más alta sea, mayor libertad y mayor dificultad. Para ser un maestro, la mejor opción es la 5. El botón para efectuar el centro en las 3 primeras configuraciones es ⊕ (presionando una vez el centro va a la cabeza, dos a media al-Dando por hecho que conoces los pases que se realizan con un solo toque de botón (pase corto, largo y al hueco), aquí te explicaremos los pases más complejos y efectivos.

1. Pase al hueco elevado.

Se consigue presionando L. I + A y su fuerza es automática. Los jugadores que tienen la habilidad "pase" son los nas precisos (Burrito Orte-



Itipo 5: c...

Itomático si rebasas e. c.

E. Sólo con • es un centro manuan cualquier parte del campo, por lo can canfiguración que te canfiguración que te canfiguración y col-

ra por la banda, ataca por el centro.

Prueba a dar varios pases en el cenro del campo con L1 +

y acunularás delanteros arriba ndo, pero no le devueldes a la primera.

2. Amago de Pared.

Aprieta L1+# para que b cualquier otra zona será manual.

• Tipo 4: Con L1+⊕ es un centro automático al punto de penalti. Si sólo pulsas ⊕ es igual que el tipo 3.

• Tipo 5: Con L1+⊕ es un centro





• Puedes conseguir jugadores nuevos para la Liga Master en la opción "Umbro P.T.C." (esta opción se encuentra dentro del "modo Entremamiento", en el menú principal). Se trata de una consecución de pruebas para mejorar tu habilidad en el regate, pase entro, pase manual, saques de falta y posesión del balón. Por cada prueba completada te darán puntos. Con una buena puntuación obtendrás premios en forma de jugadores.

LIGA MASTER

Play2

r la jeta, pulsa R1 y Chris

trado ya que, en su nueva forma, Steve es indestructible. La estrategia a segui es bastante peliaguda. Debes disparar-

Araña Gigante

a toda velocidad de un sitio a otro. Lo mejor es alejarse de él y disparárle con

lgo potente mientras aguantas sus olpes. Si andas muy mal de hierbas, śnzale tres o cuatro flechas explosiv

→ ALBINOIDE

le una flecha explosiva cuando veas que levanta el hacha y así obtener unos se-gundos preciosos que debes aprove-char para darte la vuelta y correr en di-rección a la salida.

Corre y pulsa el interruptor que hay a la derecha de la puerta y que activará la catapulta. La caja del fondo saldrá disparada y golpeará al Tyrant hasta casi hacerlo caer del avión por la compuerta abierta. Este será el método para librarte de él, pero antes tendrás que ablandarlo a base de flechas explosivas y granadas mientras haces liempo y la catapulta se prepara. El bicho se abalanzará contra ti con la garra por delante para luego asestar un zarpazo brutal que te dejará medio muerto. Intenta esquivario hasta que puedas usar la catapulta. Con unas 12 flechas y 5 ó 6 granadas podrás echarlo la segunda vez. Estás en una sala cuadrada con una piscina ocupando toda la zona central. En ella nada un bicho de tamaño espeluznante, un espécimen superdesarrollado de albinoide. Tu mejor opción son las granadas y la escopeta. La mejor táctica es la de esperar fuera de la piscina, pegado al bordillo, a que se acerque. Entonces to único que tienes que hacer es apretar el gatillo (apunta hacia abajo si usas la escopeta) y acertarte de lleno en el lomo. Si eres paciente conseguirás acabar con él sin que ni siquiera te toque un pelo de la cabeza.
Si tienes prisa, puedes meterte en el agua e ir directo a por él, a costa de recibir las fuertes descargas eléctricas que suelta. En cualquier caso, conseguirás eliminarlo sin mucho esfuerzo.

do veas que te alcanza, pulsa R1 y se dará la vuelta para poder vol-

Repite ese proceso hasta que consigas salir de la estancia con el corazón en un puño. Suerte, no es fácil.

→ ALEXIA

Cuando tomes el control de Chris, lo primero que debes hacer es armarte con lo mejor que tengas y alejarte de ella.

No dejes de disparar mientras esquivas las llamaradas y las chorros de ácido que lanzará Alexia.

→ CONSEGUIR

LA RÉPLICA DE LA LUGER

En un rincón de uno de los muchos pasillos del palacete encontrarás una tapa
de alcantarilla que al principio no podrás abrir. Entra en la sala que hay junto
a esta alcantarilla y, además de encontrar una máquina de escribir, un baúl y
varias cosas más, descubrirás un cua-

→ PUZZLE DE LOS DEPÓSITOS DE ACEITE

Sigue estas instrucciones:

1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.

2. Pasa el inguido del de 5 litros en el de 10, quedándote en el primero un litro.

3. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.

4. Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.

5. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.

6º: Hombre rubio con un candelabro. Pulsa ahora el que tiene el cuadro del niño que hay subiendo los escalones y que se supone es Alfred Asiford. Com-pletado el proceso, éste girará y apare-cerá el del "nuevo maestro": Alexia.

clave que, como imaginas, está relacionada con el cuadro que acabas de observar. Para que no te comas el coco, la clave es: RO, VR, AZ, MR.

Cuando el cajón se abra, podrás hacerte con la réplica de una Luger, un item que no te servirá para nada durante la aventura, pero que necesitas si quieres que al acabar el juego estén disponibles todos peros que necesita si quieres que al acabar el juego estén disponibles todos peros que necesita si que positica de la cabar el juego estén disponibles todos peros que necesita si que positica que se cabar el juego estén disponibles todos peros que necesita si que pero que necesita si que pero que necesita si que pero que necesita el cabar el juego estén disponibles todos peros que pero que necesita el pero que necesit

→ NOSFERATU

Mantente a distancia, a

→ ARAÑA GIGANTE

Si decides acabar con ella, equipate con el lanzagranadas cargado con ácido (si no te queda, usa cualquier otra munición o arma potente) y espera a que suba por las paredes. Apunta hacia arriba y dispara cada vez que la tengas cerca. Si andas atento ni te alcanzará (ni con las patas ni con las bocanadas de veneno) debido a su lentitud. Con unos pocos disparos será historia (con el ácido sólo te llevará un par de disparos).

vayal a pelota).

• Fijate en el jugador que va a tirar:
no todos lo hacen igual. Intenta disparar con el que más cualidades tenga.

• No intentes disparar desde una posición demasiado elejada. La distancia desde la que puedes empezar a probar suerte es a unos dos otres metros del frea grande si tiras desde el centro, y sobre la finea del área si tiras de desde la esquina.

5. ¿Hay alguna fórmula para que una jugada acabe siempre en go?

justo cuando tu jugador esté lo más cerca posible del balón).

• Acompaña el disparo con un toque en el pad hacia arriba o hacia abajo (según la dirección donde quieras que

unin jugata acade a timpre en jugarante un persona de las grandezas de este juego. Pero sí te podemos decir que la forma más fácil de llegar con claridad a la mete contraria es hacrien do paredes por el centro de la defensa o dando pases at lueco en el momento justo. Si dominas estas dos facetas, puedes meter gol a cualquier equipo.

Aquí tienes una lista de excelente s jugadores que te saldrán muy baratos y no tienen ningún equipo al empezar tu liga Master:
 H. Nakata de Japón.
 Fidaga de Senegal.
 "er detre bits").
 Rebroy de Ukraia.
 Van Der Sar de Holanda (es el portero, aumque ponga Oranges025).
 Olisadebe de Polonia.

En esta competición, elijas el equipo que elijas emplezas en tercera división y con los mismos jugadores. A partir de ahí tu objetivo principal es subir a primera.

cil, no' Bueno, apunta estos útiles consejos para ganar la Liga Master:

• Los fichajes sólo se pueden efectuar a partir del tercer par-tido y antes de que acabe el décimo. Inienta a toda costa ganar los tres

LAS DUDAS MÁS FRECUENTES

Obtendrás una cantidad decente de di-nero para fichar nuevos jugadores y estos estarán dispuestos a recalar en las filas de un equipo con serias aspi-raciones al título.

3. No consigo rematar de cabeza en un saque de esquina: la defensa siempre se adelanta. ¿Hay alquin fuco para adelantarme?

El único truco consiste en controlar a lu jugador cuando el balón va por el aire y, manualmente, adelantarte al rival. Para controlar a lu jugador en un balón aéreo, pulsa R2 a la vez que te muveus con el pad de control. Conseguirás que tu jugador no pierda de vista en ningún momento la trayectoria de la pelota y a la vez podrás regular tu posición de remata. También as aconsejable que saques el córner con el botón R2 apretado, para que el ba-lon vaya más alto y te dé más tiempo lón vaya más alto y te dé más tiempo 1. Cuando centro a un jugador, hay veces que se queda parado y el rival se adelanta. ¿Qué hago para que vaya a por el balón?
En teoría, con apretar rápidamente R1 y dirigir tu jugador hacia el balón bastaria, pero hay un detalle my importante: la condición (o estado de ánimo) del jugador. Para vería, ve al menú "ajuste alineación" y puísa R1. Según el color y la posición de la flecha (roja y hacia arriba es la mejor) tu jugador tendrá más o menos ganas de ir a por el balón. La solución es elegir a los jugadores con mejor condición (cambia en cada partido). Tambia en cada partido). Tambia en cada partido).

puedes optar por la opción de desblo-quear al jugador (R1 + R2), pero no suele ser muy efectivo. 2. Cuando is pelota va a salir fue-ra, mi jugador sigue corriendo a por ella y a veces la toca. ¿Cómo puedo evitarlo? Pulsa a la vez R1 + R2 y desbloque-arás al jugador. Ahora ya no seguirá la trayectoria del balón.

para colocarte en el área. 4. ¿Cómo puedo lograr la máxima eficacia en los tiros?

Evita realizar un disparo con jugado-res rivales cerca de tu posición.
 Pulsa el botón de disparo pre-ferentemente con tu jugador andando (si lo haces en carrera, pulsa el botón



Galicle para Vegeta







N.			Saiy
n	-3		2. Ataque Saiy
1		aid.	Ate
			2
23.		- 247	







Mr. Satan

Mr. Satan

LA FURIA SILENCIOSA DE GOKU (3)
SUPER DUELO (4)
EL PODER REAL DE GOHAN **VEGETA, PRÍNCIPE SAIYAN

además de la puntuación, obtengas un código que podrás introducir en la página oficial (www.dragonballz-budokai.com) para participar en ligas

muy diversas) que te lancen once personajes determinados. Cuanto menos tiempo tardes en derrotarlos y menos te golpeen, mejor puntua-ción obtendrás al final. Entonces,

Para acceder a la leyenda de Mr. Satán, tendrás que ser Campeón del Torneo en la dificultad "Avanzado". En esta modalidad, manejarás a Mr. Satán en los duelos (en condiciones

SATÁN

LA LEYENDA DE MR.

Todas aquellas técnicas que no son conseguidas en el modo "Historia", deberán ser adquiridas en la tienda de Mr. Popo, usando los Zenies que obtendrás cuando seas campeón o subcampeón en el torneo.

COMPRA DE TÉCNICAS

en el modo Historia, podrás configu-rar un luchador que retina las siete que más te gusten e intercambiarlas con tus amigos. Para ello, entra en la sección de "Cambiar Técnicas", escoge tu lucha-dor favorito y las siete técnicas que te resulten más útiles. Para saber cuáles son las mejores, lee las líchas de características, aunque las técni-cas más raras (su tícha explicativa tiene el borde dorado) suelen ser las más importantes. Compra de técnicas

Recompensa: Muerte súbita instantánea para Piccolo Recompensa: Gañón de haz especial para Piccolo

Recompensa: Morada del demonio para Piccolo Recompensa: Ranma feroz para Piccolo

**;; ATAQUE SAIYAN!! (2)

** ii EL MUTUO ENEMIGO MORTAL!!

Recompensa: Personaje Nappa Recompensa: Puño de kilo X2 Recompensa: Personaje Vegeta

Recompensa: Técnica Puño Zanku para Goku Recompensa: Personaje Raditz

ii MISTERIOSO AT. ALIEN !! (1)

1. SAIYAN

1. Misterioso at. alien

Cuando hayas completado por pri-mera vez las tres historias (Saiyan, Namekan y Androide) podrás acce-der a elias de nuevo para disputar nuevas pelas (marcadas con **) con otros carismáticos personajes como Vegeta, Frieza, Cell ... Ade-más de obtaner finales alternativos para la historia de Dragon Ball Z.

En este trepidante modo vivirás las aventuras de Goku y sus amigos contra los villanos más peligrosos de la galaxia. Por cada victoria que consigas, serás recompensado con más técnicas para nuestros héroes y nuevos personajes con los que competir en los modos "Duelo" y "Torneo de las artes marciales".

→ CONFIGURACIÓN DEL LUCHADOR PERFECTO n todas las técnicas compradas Lienda de Mr. Popo y conseguid

Antes de entrar en el bazar, asegúra-te de que conoces las técnicas que tienes, ya que el dependiente te ofrecerá indistintamente cápsulas que ya posees o que no. Para hacer-te con las mejores técnicas, auude a la sección de "Recomendamos" donde encontrarás las más valiosas.

LA HISTORIA DE DRAGON BALL

Si quieres convertirte en el mejor guerrero de la galaxia, ten-drás que demostrar que puedes superar los distintos retos, due-los y torneos que te plantea el juego. ¿Quieres conseguir las Bolas de Dragón? Pues a por ellas.

En la sección "Recomendamos" de la tienda de Mr. Popo podrás obtener las 7 bolas de dragón, por 8.000 Zenies cada una. Para reunirias, sal y entra alternativamente hasta que Mr. Popo las ponga a la venta. Eso sí, ármate de paciencia. Cuando las reúnas podrás invocar al dragón Sheron para conseguir el "Avance Total" de un personaje. Gracias a ello, podrás utilizar todas las técnicas del lurchador elegido en el modo "Torneo", pero prescindiendo de sus cápsulas. → LAS SIETE BOLAS DE DRAGON

LA TIENDA

DE MR. POPO (editar técnicas)

• TORNEOS
• Experto: 5 rondas.
Recompensas:
1º- 50.000 Zenies y persona yaman (Gohan adulto).
2º- 25.000 Zenies.
• Avanzado: 4 rondas.

del nivel experto, Mr. Satán y modo
"La leyenda de Mr. Satán".
2º-15.000 Zenies.
• Novet: 3 rondas.
Recompensas:
1º-10.000 Zenies, opción de compre en la tienda de Mr. Popo del nivel avanzado del torneo.
2º-5.000 Zenies.

Insulta a tu oponente para desconcentrarle. Para conseguir que la barra de "magia" de tu oponente descienda, y así evitar que pueda lanzarte un ataque potente o aumentar su fuerza, desconcéntrale lanzándole improperios con esta combina-

Pays

Des Plans FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS

Nº12

SBir Nociones técnicas

→ PUESTA A PUNTO
Puedes llevar tus coches al Taller para omprar piezas que mejoren su rendi-viento. En muchos casos, las piezas uelen aparecer por triplicado y, aunque u nombre es muy parecido, los resulta-os son diferentes, siendo siempre los ersonalizados los que mayor campo de anfiguración ofrecen. Aquí te señala-os las piezas que no deberían faltar

ui encontrarás lo necesario para que coche tome bien las curvas. De las suspensiones, como mínimo debes suspensiones con la Deportiva por 7.500 tidtos, aunque el Servicio Personali-

Motor y tubo de escape.
S clave para aumentar la potencia. Tus
srimeras compras deberían ser el Chip
de Competición (1.500 Créditos) y el Filro de Aire de Competición (5.000 Cr.).
Ura buena mejora es el Rectificado del de Válvulas (5.000 Cr.). Si tu acepta turbo, puedes realizar







Tren de transmisión.

Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cr.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cr.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cr.). Del resto, olvídate si no te

Jedes v.
Ja, justo la mita.
comprar el Intercooler v.
dad, por 3.000 Créditos.
• Otros/Centralita.

**apacan las 3 opciones

**apacan las 3 opciones

**apociones ta obligada si buscas máxima poten-a. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pu-endo comprar directamente la más otente por 80.000 Cr. Si no te llega, uedes conformarte con la tercera eta-a, justo la mitad. Y no te olvides de omprar el Intercooler de Alta Capaci-

le Peso, que solucionan problemas de jiro. Para poder comprar la tercera fa-se deberás adquirir antes las dos pri-meras por 1.300 y 5.500 Cc, para de-sembolsar unos 22.000 por la última. es de Reducción

on de vital importancia en la Liga Pro-esional y en los Eventos de Resisten-ia, ya que dependiendo del compuesto, endrás que entrar una o más veces en oxes. Lo ideal es que tus mejores co-





→ MEJORAR SIN PAGAR Si quieres mejorar tus coches sin pa

hay un pequeño truco. Nece rjetas de Memoria, y seguir

Guarda fu partida en las 2 Tarjetas.
Compra el coche que más te guste y hazte con todas las piezas disponibles.
Salva la partida en la Tarjeta 2.
Sal al menú principal y carga la partida de la Tarjeta 1.
Dirigete a la opción Comerciar de Mi Casa. Carga el garaje de la Tarjeta 2 y podrás compar el coche con las mejoras, a previn de concesionario.

→ EL PRINCIPAL PROBLEMA MECÁNICO Disponiendo de las mejores piezas

Disponiendo de las mejores piezas es posible modificar casi todos los aspectos del coche. Algo que puedes ver en las siguientes tablas. Sin embargo, uno de los problemas más frecuentes es la pérdida de potencia al llegar a la velocidad punta. Esto se puede solucionar con la Transmisión personalizada y dirigiéndose al menú Configuración de Mi Casa. Entrando en Transmisión, es posible modificar las revoluciones de cada marcha. Sin embargo, lo que te interesa es la barra de la parte inferior, con la que pue de haper que las marchas sean más cerradas o más largas. Si sitidas el indicador en el extremo derecho de la barra, harás que las marchas sean más largas, consiguiendo así un mejor aprovechamiento de la potencia y al canzan-

AJUSTES COMPONENTES MODIFICACIONES Subir nivel ruedas traseras Subir nivel Bajar nivel Bajar nivel Buen Giro PROS Gasto excesivo de gomas CONTRAS Peor agarre Poca estabilidad Giro deficiente Gasto intenso de neumáticos Dificultad de giro PARA CIRCUITOS Circuitos muy rápidos Con curvas muy cerradas Con curvas cerradas Con curvas cerradas Con curvas espaciadas Muy De todo tipo De todo tipo De todo tipo De todo tipo De TD y 434 De todo tipo PARA COCHES



Aumenta la presión del aire de ad-misión de manera que, con la misma cilindrada, el motor da más poten-cia. Se les puede añadir Intercooler.

zan las ruedas directrices.

• Motor Aspirado.

Es el tipo de motor más común y no aceptan todas las fases del turbo.

• Turbo.

a la amplitud del giro que

aceleración y vendrá medica así, aceleración y vendrá medica así; 000 B.H.P. 0000 r.p.m. Lo único que te interesa es la primera cifra. • Relación peso/potencia. e de la velo

• Tracciones:
Ff, FR, MR, 4WD.
Esas siglas te indican cuáles son las ruedas motrices. La conducción varía sensiblemente de una tracción a outa. Hay coches de tracción delan-trea (FF o ID), trasera (TR o IT), cuatro por cuatro (4WD o 4X4) o motor central (MR o MC), que en la práctica es como si fuera un TT.



→ CARACTERÍSTICAS
DE LOS COCHES
Antes de elegir un coche, analiza

inte. Se evita con e control de tracción Parpadeará cuando los neumático pierdan adherencia. Si estás en m tad de una curva, tu coche se des-

piloto rojo junto al indicador de ircha te señalará en qué curvas mes que frenar. Si se enciende, en o vas demasiado rápido, Si em-

 Desgaste de neumáticos.
Cuando el número de wueltas sea
superior a 3, aparecerá en la esquina inferior izquierda un cuadro de
control del estado de las gomas. La
ruedas cambiarán de de azul hasta ruedas cambionen...rojo, momento de ir a boxes.

• Indicador de frenadas.

Nociones técnicas

El cuadro de mandos te dará il mación vital sobre tu coche.

Número de la marcha.

→ CUADRO DE MANDOS

tes

or eres un conductor paciente, de-bes saber que si vas al Centro de Carnés y obtienes oro en todas las pruebas de la Licencia B, ganarás totalmente gratis un Maxda MX-5. Eso sí, no es fácil lograrlo.

o primero que necesitas es un buen oche, aunque los 18.000 créditos niciales te limitarán las cosas. Para que tus mejores opciones son el To-yota Sprinter Trueno y el Chrysler PT Cruiser. Con el dinero sobrante pueue no te vuelvas loco, te diremos ue tus mejores opciones son el T

→ COMIENZA LA
CARRERA DE TU VIDA
Los coches para empezar.
i juegas en el modo Gran Turismo,

LA MECÁNICA: NOCIONES TÉCNICAS

nes mecánicas y técnicas que pueden ser difíciles de entender si no tienes un buen conocimiento de los motores. En esta ficha encontrarás los datos necesarios tanto para entender algunos términos complejos, como para realizar los mejores ajustes para tus vehículos.

Gran Turismo 3 presenta una gran variedad de opcio-



AJUSTES	COMPONENTES	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA	PARA
TOWNTÔN	Transmisión	Subir nivel	Estabilidad	Giro deficiente	Con curvas abiertas	Muy potent
R det y	personalizada	Bajar nivel	Buen giro	Pérdida de estabilidad en curvas	Con sucesión de curvas	De todo tip
ACT TO ACT TO	Diferencial	Subir nivel	Aceleración al salir de las curvas	Pérdida de estabilidad en curvas	Todo tipo de circuitos	De todo tip
R gel r	personalizado	Bajar nivel	Reducción del derrape en curvas	Peor aceleración en curvas	Todo tipo de circuitos	De todo tip
OFC1 1945	Diferencial	Subir nivel	Buena	Giro deficiente	Con curvas muy cerradas	L .
R on v	autobiocante personalizado	Bajar nivel	Buen giro	Frenada deficiente	Muy rápido	De todo tip
TANTALIN II.	Diferencial	Subir nivel	Alta velocidad punta	Aceleración muy lenta	Muy rápido	De todo tip
R. der y traseras	personalizado	Bajar nivel	Aceleración rápida	Baja velocidad punta	Con curvas muy cerradas y rectas cortas	De todo tip
POTENCIA	Reducción de	Subir nivel del alerón delantero	Mejor giro a gran velocidad	Ninguno	De gran velocidad	Muy potent
EN ENJA	peso	Bajar nivel del alerón trasero	Ninguno	Pérdida de alta velocidad	Ninguno	Ninguno
CONTROL	OVA Inches	Subir nivel	Mayor giro	Ninguno	De rally	De rally
AK.		Bajar nivel	Ninguno	Mal giro en arena	Ninguno	Ninguno
SESTEMA		Subir nivel	Estabilidad en curvas	Pérdida de aceleración	Muy rápidos	Muy poten
ESTABRI- CAO		Bajar nivel	No pierde aceleración	Pérdida de estabilidad	Con curvas muy cerradas	Poco poten
SISTEMA DE	Nine	Subir nivel	Sin derrapes al acelerar	Pérdida de potencia	De curvas cerradas	Muy poten
TRACCION	Ollogian	Bajar nivel	Rendimiento alto del motor	Posible derrape al acelerar	Con rectas largas	Poco poten
SONTAL DE	Diferencial	Subir nivel	Excelente	Giro deficiente	De todo tipo	4×4
P dei y fraseras	central variable	Bajar nivel	Buen giro	Control complicado	De todo tipo	4×4
SOUT AND OF	Neumâticos de	Subir dureza	Vida duradera	Escaso agarre	De todo tipo	De todo ti
transas transas	competicion	Bajar dureza	Agarre excelente	De escasa duración	De todo tipo	De todo ti
	0	Pr. 0				

N°5 FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2

Guias PS2 | **Dragon Ball**

LA RESURRECCIÓN DE GOKU LEGENDARIO SUPER SAIYAN PELEA CALLADA PERO FEROZ **¿ FRIEZA? ¿0 VEGETA? (7) ¡LA LLEGADA DE GOKU! **;EL ATAQUE DE VEGETA! ¡VÁMONOS A NAMEK! (5) ** FRIEZA FURIOSO ** ¡¡EL CAMINO A SUPER SAIYAN!! (6) **EL VERDADERO GOBERNADOR 2. MAMEKAN Recompensa: Sangre Saiyan para Goku, Gohan niño, Vegeta, Trunks, Raditz, Nappa y Cell Recompensa: Personaje Reecome, Super Puño de Dragón para Goku Recompensa: Personaje Ginyu Recompensa: Puño de Kiao X5 para Goku Recompensa: Puño de Kiao X10 para Goku, Semilla Senzu para todos los personajes Recompensa: 100% forma final para Frieza Recompensa: Rayo de la muerte para Frieza Recompensa: Danza del mal para Frieza Recompensa: Forma final para Frieza Recompensa: Personaje Frieza Recompensa: Porrazo final para Vegeta Recompensa: Personaje Zaabon Recompensa: Personaje Dodoria ensa: Bomba de Energía para Goku ensa: Super Saiyan para Goku

;; GOHAN EXPLOTA!! UNA MALVADA PROFECÍA **;BUSCAR LA FORMA PERFECTA! GUERRERO MEJOR QUE GOKU EL JUEGO DE CELL COMIENZA **FORMA PERFECTA DE CELL COMIENZA **EL SECRETO DE VEGETA (10) EL SOLAPADO CELL ** SUPER SAIYAN VEGETA (9) UNA NUEVA AMENAZA (8) **UN ASESINO DE SANGRE FRÍA ¡LA BATALLA FINAL!! 3. ANDROIDE Recompensa: Personaje Yamcha Recompensa: Super Saiyan 2 para Joven Gohan Recompensa: Poder de sangre mezclada para Gohan niño y Trunks Recompensa: Personaje N° 19 Recompensa: Personaje N° 18 Recompensa: Enfermedad viral del corazón para Goku Recompensa: Personaje Joven Gohan Recompensa: Fundido con Kami Sama para Piccolo Recompensa: Personaje Nº 16 Recompensa: Segunda forma para Cell Recompensa: Kamehameha dirigido para Goku Recompensa: Personaje Trunks Recompensa: Super Vegeta nsa: Personaje N° 17









HEID



TORNEO DE ARTES MARCIALES

9. Super Saiyan Vegeta

En el Torneo de las artes marciales ten-drás que verte las caras con todos los personajes de Dragon Ball y conseguir ser el hombre más fuerte del mundo. Las reglas de los combates son muy sencillas: será vencedor aquel luchador que deje K.O. a su adversario o lo lance fuera de latami. Lleva la iniciativa del combate.
 Nada más comenzar, golpea a tu
 adversario para tener un poco de venta-

facil expulsarie en los primeros misson.

tes de la pelea.

Intenta ilanzar a tu rival fuera
del escenario. Aunque los primeros
enfrentamientos en los torneos sean
muy sencillos, la dificultad se irá incre-

→ LOS CONSEJOS DEL MAESTRO MUTENROI PARA GANAR

neo deberás seguir las indicaciones del peculiar Maestro Tortuga, ya que la dificultad del concurso es elevadisima.

• Cúbrete de los golpes de tu rival. Para no ser noqueado, tendrás que ejercitar tus reflejos mientras intentas protegerte de sus ataques (*). Cuando finalices tu ofensiva, cúbrete rápida-

Muévete para evitar que te sa-quen del tatami. Si te encuentras cerca del borde del tatami, corres el

der el combate, muévete a su alrededor (x+ + 6 +). De este modo te mantendrás fuera de la zona de peligro.

• Aumenta tu furia desde el principio. Cuando comiences una pelea, tu nivel Ki será 2, así que si posees la técnica de ampliar tu poder, no dudes en emplear la para causar más

virán para obtener nuevas habilida en la tienda de Mr. Popo. Además,

les de dificultad y a la adqui

ampeón y el subcampeón serán ensados con Zenies, que te ser-ra obtener nuevas habilidades

• Configura tus controles así (*).
Con la configuración del pad que te damos a continuación, podrás realizar con



ellos ahora mismo. No es muy complicado acabar con el helicóptero, siempre que tengas algo de puntería. Y sobre todo, ique por nada del mundo se te ocurra disparar dentro del vagón!

Los misiles son teledirigidos, como los de *Metal Gear*, con cámara subjetiva, lo que implica que una vez disparados tendrás que conducirlos hasta su objetivo, haciendo cirlos hasta su objetivo, haciendo cirlos hasta su objetivo, haciendo



Si has cogido los misiles antes de entrar en el teleférico, ármate con PRIMER ENEMIGO: JOK Y SU HELICÓPTE

- que hay en la habitación A.

 En el interior de la bodega.

 En la habitación en la que te encuentras con Zoe y Dominique.

 En la habitación que tiene una chimenea en uno de sus lados.

 Sal por la ventana después del encuentro y ahí está.

 Bajo la caseta del teleférico, siguiendo las escaleras.

- Dentro del cañón.
 En el camino de arriba, dentro del castillo, yendo por la puerta

- Entra en el castillo en el camión.
 Llega a las puertas usando el teléfono-gancho. El movimiento es el útil desplazamiento lateral, pegado a la pared.
 Si utilizas la primera manera de llegar a la entrada, baja por las escaleras que hay a la izquierda antes de llegar a las puertas para pagarte a la pared y entro-ces, alertar a los guardias.
 Dispara al cable verde en la habitación con el cuadro de los cables para apagar los focos.
 Después de lu encuentro con Zoe y Dominique, sal al exterior por la ventana y utiliza el cable para bajar hasta el suelo.

 En el camino que baja al cañón, e la eleccha del primer guardia.

Force", le verás venir desde el pasi-llo A-5. Abre la puerta y lánzale gra-nadas cuando esté cerca. Así, tam-bién evitarás sus disparos. Si quie-res una pelea cuerpo a cuerpo, sal por la otra puerta y rodea el pasillo hasta encontrarle. Si no le ves, tran-quilo: él te encontrará a ti. Ah, y ade-más, cuando hayas acabado con él, no te olvides de hacerte con su Phoenix Ronin: te será útil después.

→ TERCER ENEMIGO:
ROOK Y SU PISTOLA
Lo cierto es que tampoco resulta
especialmente difícil acabar con este
tipo, ya que parece que todo lo que
tiene de grande, lo tenga de tonto. Si
te quedas al lado de la puerta "Delta

L INTERCAMBIO

- Los de esta primera fase están en:

 Nada más empezar a conducir, en el primer giro a la derecha.

 Tras el camión que obstaculiza la entrada a una calle, en el parque que se encuentra a la izquierda.

 Durante la bajada de escaleras rojas en el paseo, alcanzarás el icono dando un buen salto.

 Después del salto grande con turbo a la izquierda, en del centro comercial.
- a Dominique. Puedes hacerlo
- cuatro cossiones, para obtener cuatro cossiones, para obtener cuatro "Movimientos" distintos.

 Utiliza los gadgets de tu coche en el momento adecuado para conseguir tres más.

 → ICONIOS GO7

 Sólo aparecerán cuando juegues una misión en el nivel de dificultad más alto, "00 Agent"; y sólo si previamente ya has conseguido una medalla de oro en esa misión.
 - sigue nuestros consejos:

 Dispara a las ruedas de todos los coches que intentan atrapar
- → MOVIMIENTOS 007
 Son las accines especiales que
 Bond realiza en ocasiones para
 hacerse el chulillo, como en las
 pelis. Hay muchos "Movimientos
 007" en cada nivel, aunque para
 conseguir la puntuación más alta
 no se te exigirán todos. Si quieres
 hacerte con la mayoría de ellos,
 sigune nuestros convesiore.

PRELUDIO EN PARÍS



Play2 FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS?



apenas tiempo para poder coger-los...No olvides los iconos que hay sobre la cabina desde donde te vigila Drake: tienes que recogerlos antes de la pelea final.





base espacial no es que sea muy grande, lo que hace que no haya muchas opciones. Lo malo es que,



→ MOVIMIENTOS 007

• Esta vez, no hay ningurunuuuuno.
Clard, a estas alturas...

→ ICONOS 007

• Todos se ven fácilmente, pues la

Te harfamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encontrarás todos casi por accidente. Este nivel es enormemente

MOVIMIENTOS CO7
 Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difficil, ¿verdad?

lineal, así que te irás topando con ellos a medida que avances, inclu-so aunque seas poco observador.

CUENTA ATRA

Mou/IMIENTOS DO7
 No entres rompiendo la verja en el campamento. Sé más sutil.
 Busca una zona boscosa con unas rocas y a la riquierda. Rompe las rocas y encontrarás un atajo.
 En la segunda parte de la misión, destruye el puente en la carretera

ICDNICS GD7
 Al comenzar el nivel, mete la marcha atrás para de esta manera poder receger el primer icono.
 En el helipuerto.
 A la derecha del tercer vigilante.
 Oispara rápidamente al cuarto centinela para sobrevolario.

de la izquierda antes de que los camiones puedan pasar por él. • En la tercera parte, dale al depósito de gasolina de la izquierda. • En la tercera parte, dispara a los tres grupos de aviones que aparecerda. Con esto, conseguirás tres movimientos más.









ISLA INFILTRACIÓN EN LA





ETER

Play2

Una forma tácil de llevarla hacia donde quieras es aprisionarla por la espalda con el botón n o noquearla, siempre con cuidado de no cargártela: así no podrá quejarse de las cucarachas, ni pasear de un lado a otro cuando haya guardias cerca, (poniendo en evidencia tropolición)

Guias PS2 **I Metal Gear Solid 2**

En esta zona, además, hay tres pos-ters de videojuegos en los que Hideo Kojima ha tenido algo que ver. Se trata, ni más ni menos que de Policenauts, Zo-ne Of Enders (Z.O.E.) y Metal Gear Ghost Babel (el primero de Game Boy). un guardia que hace la ronda en la azo-tea del Strut L decide hacer pis, aprove-chando que no le ven. ¡Cuidado con el chorro! (sì das un golpe-

Cuidado con el chorrol (si das un golpe-ito en la pared, el pobre se asustará y e le cortará un poco... el rollo).

→ SELL 2. CORE 1F.

Después, mientras la llevas buceando, ella contará tus latidos y se le acabará el O2 cuando los latidos lleguen a 1.00. El truco es tomarse un Pentazemin antes de sumergirte en el agua. Tus latitos serán más lentos y ella aguantará

• Escucha los pensamientos.

Utiliza los sticks analógicos para controlar la cámara de ambas caras mientras hablas por Codec. Presiona los sticks analógicos para hacer zoom, es decir, presiona L3 y R3. Si además quieres oir los pensamientos de tu personaje sobre sus interlocutores, presiona R1 y R2 (los pensamientos no tienen subtítulos y sólo se escuchan mientras habla el interlocutor de tu personaje).

mente al puente de conexión de los Struts C y D, antes de desactivar la bomba del Strut C. Nada más salir verás a un guardia KO; sal al puente y verás una caja huyendol ¿No te recuerda a alguien? Si le persigues, correrá más deprias; si le disparas y corres al mismo tiempo pulsando L1, romperás varias cajas y el puente quedará leno de cartones. En cualquier caso, Snake escapará. Puedes llamarle por Codec: comentará algo respecto al incidente...

diferente (sabrás a cuál si recuerdas las letras que hay en las cajas de cada escenario). La Box 5 no conduce a ninguna parte porque es de la zona del
Strut E. El procedimiento para usarlas
es el mismo que has seguido para conseguir la cámara digital con la Box 5.
Dependiendo de la caja que uses, aparecerás e un área u otra. La Box 1 te llevará al Strut C, la Box 2, al Strut B; la
Box 3, al Strut A; la Box 4, al Strut F; y la
Box 3, al pequeño almacén donde esta-

Raiden Electrocutado.

Intenta atravesar el suelo electrificado que hay frente a la puerta donde está secuestrado el Presidente en el Shell 2 Core. Raiden se electrocutará -apenas le restará vida- y el pelo so le quedará flotando en el airre durante un rato. También puedes probar a dejar revistas o lanzar cargadores, y el resultado aos destaros.

Conversaciones Ajenas. irige el Micrófono Direccional mi

OIL FENCE

as Emma avanza por el conducto de stróleo, y hazlo también hacia Snake, le la espera en el Strut E. Oirás co-

may interesantes acerca de las intenciones de Snake para con Emma y de las de Emma para con Raiden.
Pero no te despistes demasiado con el micrófono, que la seguridad de Emma es lo primero, ¿eh?

• La cara de Mr.X.

• La cara de Mr.X.

Puedes descubiri la cara del ninja con nu nequeño fruco, en el diálogo que hay después de eliminar a Fatman en el Heijouerto. Justo después de que Mr. X diga "Yo soy como tú, no tengo nombre", pulsa rápidamente esta serie de botones: R1, L1, L2 y R2. ¡La máscara del Ninja se volverá transparente!

Diviértete con las gaviotas.
En los exteriores de la misión Plant verás gaviotas volando muy cerca de los Strut. "Diviértete" pegándoles puñetazos y disparándolas con cualquier arma. Si lo haces con la pistola M9 podrás dormirlas y seguir probando "cosas", pero si las molestas demasiado, acabarán por bombardearte con sus excrementos, lo que provocará más de un patinazo. En fin, lo mejor para las gaviotas es sar misites Stinger, que localizan las uentes del calor y las persiguen: deja que uma gaviota se aleje y... en fin, imaninatelo. Como es de esperar, esto no le ará mucha gracia al Coronol y compania, así que prepárate para oir de todo.

Cuando acabas por primera vez el jue-go, te dan una Digital Camera que te permite tomar fotos y guardarlas en la Memory Card. Sin embargo, también

• Cámara Digital.

Llama a Snake mientras tienes seleccio-nado un Book. Raiden disimulará, pero Snake le dará algunos consejos útiles. STRUT-E. PARCEL ROOM

Cosas de hombres.

Meliflory value, annear yes, surveys, podrás conseguirla en la primera partida. Cuando estes en el Strut E, la zona de las cintas transportadoras del Shell L, ve a la parte inferior izquierda de la habitación, donde verás una plataforma con tres luces rojas. Sube a ella con ▲ y, una vez arriba, equipate con la caja de cartón de ZOE (Box 5). Cuando la cinta se pare y emita un sonido, síbete a ella y déjate llevar hasta otra habitación. Cuando se pare, baja por la plataforma. Hallarás la cámara digital el tondo. Repite el proceso de la caja para salir. → STRUT-E. PARCEL ROOM

Reacciones para todos gustos.
 Comprueba las reacciones de los personajes con los que te encuentras golpendióles, apuntándoles con el arma, o actorio de la consultada d

olestándoles con el Codec una y otra 2z. Pon a prueba todo lo que se te ocu-7a, como golpear a Pliskin la primera 2z que te lo encuentres. Verás que no guanta nada bien las bromas...

¿Recuerdas que en el primer MGS podi-as transportarte a las diferentes zonas metiéndote en los camiones con cajas de cartón? Aqui puedes hacerto desde el Strut E. Cada caja conduce a una zona

Transporte de cajas.

mer MGS podi-

ER ROOM

A las novias ni las menciones.
Llama a Snake cuando entres en el Shell
I Core equipado con el traje de terrorista. Snake mencionará algo sobre Meryl
y el incidente de Shadow Moses (MGS).
Si justo después llamas al Coronel, éste
hará un comentario poco adecuado so-





13

CORE B1

• Curiositades.
• En la zona de los rehenes puedes hacer el "cafre". Puedes golpear con la AK a los rehenes, sin armar jaleo. Entre los rehenes encontrarás tres, aparte de Ames, bastante especiales. El primero es una chica que no lleva venda en la boca. Háblale con el D. Mic y te dirá que se llama Jennifer. Si vuelves a preguntarle si es Ames, se pondrá algo nerviosa y te dirá que la dejes en paz. El segundo personaje es una mujer mayor que suele estar en la parte oeste de la sala, y al preguntarle si es Ames tiene el mal habito de orinarse encima, con "vaporcillo" incluido. La última curiosidad la encontrarás en la parte superior derecha de la sala. Es una jovencita morena que cruza las piernas al intentar mirar por debajo de su falda... Lo que el la no eshe se su ron un tranoulizan-

SELU 2. CORE 1F AIR
PURIFICATION ROOM (II)

¿Qué piensan de ti?
Esto lo puedes hacer nada más entrar en Shell 2 Core 1F. Llama frecuentemente a Snake ya Otacon y descubrirás la verdadera opinión que tiene Snake sobre Raiden. Es mejor hacerlo antes de reunirse con el Presidente.

Durante la conversación entre Ocelot y Solidus, en el Shell 1 Core B1, apunta con el micrófono al lavabo que hay a su izquierda. Oirás las dificultades de un guardia para hacer... bueno, para aca-bar con "su momento all-bran".

Dispárale dardos tranquilizantes a la cara, o a cualquier parte del cuerpo (lo le la cara es sólo para divertirte un ra-co). Mientras duerne, escucharás las mismas frases que repetía su loro en la sala de ordenadores. El pobre loro las aprendió de tanto ofrselas decir a ella.

• El Codec y el Radar.

Cuando estés en el Arsenal Gear con Raiden, tu Codec se volverá loco y recibirás liamadas del Coronel cada pocos segundos. Intenta escuchar todas las llamadas; jalgunas son de lo más divertidas! Y por supuesto, ignora las instrucciones sobre lo de rescatar a Meryl, matara Sinper Wolf, etc. El vídeo del juego que verás pertenece a Metal Gear Ghost Babel. Después, cuando llegues al corredor sin aparente salida, contesta nas cuantas llamadas y fijate en el radar; se acabará convirtiendo en una



















á

Encima del muelle de submarinos que hay después de la persecución.
 Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha, antes de la tercera compuerta.
 En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras. Casi tendrás que llegar a la superficie para encontrario.

persecution...
del embarcadero.

-> ICONUS DO7

• En el interior del barco hundido, en un recoveco a la derecha.

• Debajo del nodo de comunicaciones.
• En el fondo del mar, cuando estés en la segunda zona de minas. de los submarinos después de la persecución, antes de que salgan



truir al primer suumanno.
Explota los barriles que hay debajo

puerta en la que te piden que inser-tes el código para poder abrirla.

• Al final del pasillo cerrado, junto a las ventanas y la puerta metálica.

• En la sala de reuniones con la mesa

grande y el chaleco. En el borde de la piscina del tejado

Ve por el conducto de ventilación hasta la sala de ordenadores.
Activa la consola de la Terminal de Seguridad y evita los láseres de la habitación después de introducir el gusano en el ordenador de Mayhew.

→ ICONOS DO7
 En el sótano donde comienzas.
 En la entrada del edificio.
 Al subir en ascensor a la oficina, ve por la izquierda hasta la zona de ventanas: está al final.
 En la oficina, justo enfrente de la

MOVIMIENTOS 007

TURNO DE NOCHE

MOVINIENTOS DO7
 Destruye el nodo de comunicaciones utilizando un misil por control remo-to que pase entre los ventiladores.
 Haz estallar los barriles explosivos que hay delante de la primera puer-ta protegida por láseres para des-

DESCENSO MARINO

Sal del ascensor y camina por la cornisa hasta encontrario.

 En la sala de reuniones con la mes grande y el chaleco.

Al final del pasillo de los ventanal
En la sala comedor,
En la oficina 70A.
En la oficina del vestíbulo.
Sobre el suelo del vestíbulo.

que eso de usar la luz se le da bien...
En fin, cuando te lance una bomba de
luz, aparta rápidamente la mirada
hacia otro lado para que no te deslumbre del todo y recuperes la visibilidad cuanto antes. También puedes utilizar las gafas, pero la verdad es que
sus pilas no duran mucho. Sobre todo,
no olvides disparar al ninja con todo lo
nue tenas a mano, es nesidamente con que tengas a mano, especialmente con la escopeta si aún tienes munición. Y si apuntas a la cabeza, mejor, claro.

MOVIMIENTOS DO7
 Vuelve a entrar por el conducto de ventilación que sobre el ascensor.
 Vuela el helicóptero que te dispara desde las ventanas.

MOVIMIENTOS DO7
 Camina bajo la caseta del baño y entra en él por la trampilla.
 Dispara en la cabeza al malo que apunta a la Geisha en la cocina.
 Salva al primer sirviente entrando sin que te vean por la puerta secreta.
 Salva al segundo sirviente desde lo

En el segundo piso del salón, donde está la caja del dragón.
Cerca del gong en el jardín.
Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta que lo veas en el final del pasillo.
En el salón, en un balcón.
En el cuarto de la limpieza.

Al principio, andando unos metros por el camino de la derecha.

→ SEGUNDO ENENIIGO: ASESINO NINJA Igual podría ser ninja que farero, por-

FUEGO DEL FÉNIX

EACCIÓN EN CADENA

→ ICONOS DO7

• Sobre la grúa de la casa del Jetpack.
• En el hangar paralelo al hangar en el que comienza el nivel.
• Usa los cables para cogerio en el TR2.
• Junto al generador grande en TR2.
• Atraviesa los ventanales rotos

→ MOVIMIENTOS 007

• Utiliza el gas con los dos coches de policía que verás.

• Salta por el café para llegar al par-

que que está justo abajo.

ICONOS 007

En la cafetería de la izquierda.

A la derecha después del salto.

En el salto que haces a la derecha antes de caer al hielo.
En el hielo, ve a la izquierda.
En la zona de extracción.

TRAICIÓN

NEMIGOS VENCIO

ū

desde donde te disparan los franco-tiradores, con la viga que está den-tro de la habitación.

Sobre una de las vigas que sostie-nen la grúa en el último edificio.

En el ST-3, detrás de las cajas donde se refugia uno de los enemigos.

→ MOVINIENTOS DO7
 Utiliza el reloj-láser para romper las bisagras del conducto de ventilación en el primer edificio.
 Dentro del edificio St-3. Cuélgate del gancho y déjate caer justo cuando pase la grúa.

Plav2

armas de tu inventario.
• Consigue 150 en el nivel de dificul-cad Hard, y obtendrás como recom-

onsola que veas. Al final de juego, aiden se quitará su Dog Tag y ita-fiah I'u nombre estará inscrito en la laca, con toda tu información. Tamfe puedes probar a poner Hideo Koma, el director del juego, o Yoji Shinmawa, el ilustrador, y tendrás todos

pantalla y verás el video de una muchacha la mar de sugerente (es mismo video que se activaba anteel Hold 2 de la misión Tanker).

• Consigue la Dog Tag de Snake.

Consigue todas las Dog Tags en el nivel de diffcultad diffcil, y consegurás zono recompensa una peluca azul, que te confiere oxígeno infinito para roder bucear.

que nunca te harías planteado n día a nuestro amigo Snake e un anuncio de afeitado, I? Encontrarás una maquinilla

vipa, Justou Usappara strinta a que practica que la Espada. Para conseguir su libraca, tienes dos opciones; la primera as ahogarle hasta que pierda el conorimiento, con el botón n, aunque para ello tendrás que sudar tinta china. La segunda, y más lógica, es utilizar la sistola de tranquilizantes. En ambos assos, menea su cuerpo unas cuantas reces hasta que suelte su placa, y después rociale con el Coolant hasta que despierte. Dependiendo del nivel te difficultad en el que juegues, esta

is datos. Snake Afeitado.

el Arsenal Gear te encontrarás con ake, en un pasillo, y te devolverá la ba. Justo después tendrás que prac-

Para conseguir la Bandana (muni-ôn infinita para Snake) y el traje Ste-th (mysibilidad), completa la misión nnker tres viecse en tres invelse de fuculta diferentes (guardando todas se partidas en el mismo archivo de la emory Card y consiguiendo todas las

nseguir la Peluca Marrón infinita para Raiden) y el

juego). Modos de juego extras.

os de juego: Boss Survival: puedes escoger en-re Snake o Raiden, y con una única arra de energía tienes que enfrentar-e a todos los jefes dej juego... fácil

isate el juego dos veces para con-seguir unas gafas de sol para am-bos personajes (Raiden y Snake). No les busques utilidad, sólo son

Secuencias de rinco. Con el botón R1 podrás hacer un zoom analógico durante todas las

Hacer zoom en todas las secuencias de vídeo

dando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consi-guiendo todas las Dog Tags que hay repartidas entre todos los personajes

Al completar el juego en el nivel de di-icultad normal, descubrirás los tres jue encierra el juego. Junto con el uevo nivel de dificultad European Ex-reme, encontrarás los siguientes mo-

Puedes cambiar el color del fondo en la pantalla de inicio con el stick derecho (determinarás la dirección y el coror de los hexagonos). Además, cuando te pases el juego por primera vez, la pantalla de inicio se pondír de color azul y aparecer à la cara de Raiden, en lugar de la de Snake.

Casting Theater: puedes cambiar a os protagonistas de 8 escenas de ví-deo e incluir a personajes como una

- Katana multiusos.
- Katana multiusos.

Desde el mismo momento que consignado el mismo momento que consignado el aspada, puedes cambiar su partín de asque pulsando el botón n. Si trán de ataque pulsando el botón n. Si tre fijas con algo de determinanto, cada vez que pulsas el botón el filo cambia de color, indicando si la espada corta o

secuencias de vídeo.

• Ilimitaciones

• Consigue 50 o más placas de identificación en los tres primeros niveles de dificultad, y obtendrás com o re-

a peluca marrón, que te nilimitada para todas las

una peluca naranja, que te dará p infinito (muy útil en los Hold 1 y 2

traje Steath (invisibilidad), completa la misión Plant tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guar-veles de dificultad diferentes (guar-veles de dificultad diferentes).

Yerudan Lrudinda and an an anadamina de aletical (Shaver) al principio de la misión Plant, en la plataforma donde están los trajes de buzo, a la derecha. Para ella, descuelgate de la barandilla de enfrente y desifizate hadrandilla de enfrente y desifizate hadra de con rella para entrar en la derecha por ella para entrar en azona de los trajes de buzo. Activa este objeto justo antes de encontrarte por primera vez con Snake, y así le darás in maquimilla cuando él te de los cigarrillos. Notarás un cambio en el rostro de Snake en los fulturos en-troentros. Lo malo es que, para que aparezca este objeto, tendrás que jugar en el nivel de dificultad Extreme... ¿Conseguirás sobevevire en este nivel

para ver a Snake afeitado?
• Cambia el color
de la pantalla de inicio.

ONABLES PARA JUEGUS PS2 Play2

N°6

Guías PS2 I 007 NIGHTFIRE ESCAPADA ALPINA

→ MOVIMIENTOS 007
 Dispara al teleférico y al tanque de gasolina en el momento justo.
 Dispara a los barriles del segundo cuartel, junto a la construcción.
 Dispara a la rejilla de la tubería que

está justo en la mitad de la bajada.

• Acaba con todos los guardias antes de que se cierre la puerta.

• ICONOS 007

• Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que podrás ver

a la derecha de la zona.
 Después de la tubería, acaba con el tipo que va montado en motonieve.
 Dispara unos cuantos misiles a los malos que te están esperando encima de la puerta del final.

MGSZ oculta entre sus muchas horas de juego numerosos extras y detalles ocultos que harán las delicias de todos los "completistas". ¿Quieres saber dónde está todo?

OCULTOS CURIOSIDA

DECK-A. CREW S

D. LOUNGE

LAS DOG TAG.

Las Dog Tag.

Las Dog Tag son las placas de identificación que llevan al cuello los soldados enemigos. Dependiendo del nivel de dificultad, te encontrarás con distintos soldados (algunos no llevan placa). Puedes ver la lista de las Dog Tag conseguidas en el menú SPECIAL. Hay 361 y lodas llevan el nombre de lugadores de distintas partes del mundo, que participaron en un concurso organizado por ko-

an un colorus ou guancaro, pro- ronami. También hay placas especiales
como la de Snake o Kojima. Para
conseguirlas todas, acaba el juego
en todos los niveles de dificultad.

• ¿Todos los guardías
levan Dog Tag?
Depende mucho del nivel de dificultad, pero casi todos. Para saber si
alguno la lleva o no, puedes hacer
dos cosas: o bien le miras de frente
en primera persona (si tiene placa,



quilizante, y apuntándoles a un bra-zo o una pierna, para que continúen vivos. Después de eso estarán visi-blemente más atemorizados y dolo-ridos, de modo que apuntándoles

olemente más atemorizados y dolo-ridos, de modo que apuntándoles otra vez a la cabeza conseguirás lo algo le brillará en el cuello) o bien utilizas las gafas térmicas para veren más claramente y sin arriesgarte.

• Cómo conseguir una Dog

• Tag de un soldado.

Avanza despacio y apunta a un guardia por la espalda. Si estás lo suff-

modo de hacerles entrar en

n es sustituir el arma con que les is apuntado por otra más grande y otente, ¡No hay muchos que se restá dormido, utiliza el Coolant e ı cara para despertarle. Volver en cuanto note la cara congela ila por la espana. ... reconsile di l'artenemite cerca, il personale di d'frecezi" ((guieto), El soldado alzarà las manos y se quedarà inmó-vi unos segundos. Deja de apuntar-le (dando un toque al botón RZ y sottando el botón), vuelve a equipar el arma diror toque al botón RZ y colócate frente a él y apúntale a la cabcaza o a sus... partes blandas. El cabeza o a sus... partes blandas. El cabeza o a sus... á su cuerpo para darte todo lo que eve, desde su Dog Tag, hasta sus sservas de comida y munición

unos soldados no querrán darte placa y te dirán que les dispares e atreves, ¡Así que hazlo! Pero • Qué hacer si un soldado se pone cazurro.

























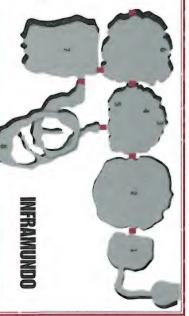




Localización: Cuando empieces la Misión 4, vuelve a entrar de nuevo en la catedral. Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se agote el tiempo para conseguir el objetivo.



Citroën Saxo Kit Car

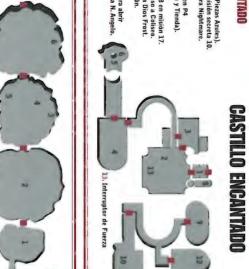


INFRAMUNDO

CASTILLO ENGANTADO







→ MISIÓN 2: CRÍAS DE PHANTOM

Estatua del Tiempo.

Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se acabe el

impo y sin usar armas. Pero no preocupes, que resulta relativainte fácil.

cho, saltar, girar y disparar. Adapta la estrategia que usaste con una bestia, a las tres.
Deberías tener alguna que otra técnica Alastor comprada, una Estrella Vital y mucha suerte pasa salir vivo de aquí.

→ MISIÓN 3:

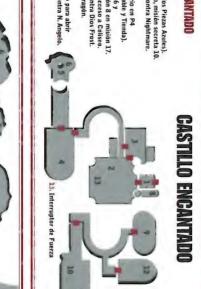
CRÍAS DE PHANTOM [II]

Localización: En la misión 4,

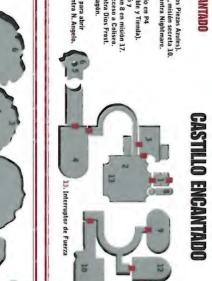
tras completar la Misión Secreta

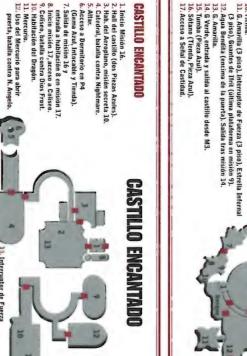
Objetivo: Lucha contra las Sombras (sólo tendrás una oportunidad para lograrlo).
Sí una sola Sombra te lo ha hecho pasar mal en el patio interior del Castillo, imaginate tres juntas. La











mar en el puente roto.

Objetivo: Elimina a la Parca de un solo disparo en su punto débil. Sólo debes herirla una vez, en la cabeza y a bocajarro con la Escopeta (las Pistolas no son lo bastante potentes). Para ello, deberías e agrimir tu espada contra sus tijeras y aprovechar el momento justo en el que las aparta para dispararle a la cara, tan cerca como puedas. Si talalas, podrás eliminarla

→ MISIÓN 4:

LAS TRES BESTIAS

Localización: En la Misión 4
después de acabar con Shadow.
Entra en la sala del viejo avión, e
mina a los Titeres y baja después

pisar alguna de paso.
Hay varios grupos de arañas en diferentes partes del escenario, de modo que, cuando te queden pocas de un grupo, busca otro más mutrido. Si no dejas de disparar, será fácil sumar las 100 con unos segundos de sobra. De todas formas, como estas arañitas tienen Gemas Rojas para ti, cárgate a todas para obtener tantas Gemas como puedas.

→ MISIÓN 1:
IMPACTO CRÍTICO
Localización: En la Misión 3,
después de acabar con el escorpión gigante, dejándote caer al

Nada más entrar, equipa las pisto-las y apunta a todo lo que se mue-va. Camina sobre las arañas para

óvalos algo más grandes y siguien-do a las arañas por donde haya más. No te costará demasiado su-mar las 100 antes del final del tiempo. Y si quieres conseguir Ge-mas Rojas extra, ya sabes: no su-peres el reto, para volver a inten-tarlo tantas veces como quieras y

Uno de los puntos más atractivos, y más difíciles, de esta genial aven es acceder a las Misiones Secretas. Para facilitarte las cosas, aquí tienes la localización exacta de todas y las claves para completarlas.

MISIONES SECRETAS

FICHAS COLECCIO

BLES PARA JUEGOS PS2 PENEZ Nº9

Guías PS2 I Colin McRae 3

1. G. Verde, Pieza Azul, G. Rojas, Agua Bendita, Luminita y par de Lanzas, Tienda.
2. G. Amarilla, G. Verde, G. Rojas, Pieza Azul, Nightmare-B. Tienda.
3. G. Verde x3, Pieza Azul, 3º batalía contra Gryphor d. Pazo (acceso al sótano).
4. Pazo (acceso al sótano).
5. Pieza Azul,
6. R. Verde x3, Fiexa.
6. R. Verde x4, Fiex

erde (3 piso). e de 200 g. rojas.

JARDÍN Y COLISEO

JARDÍN Y GOLISEO

• FRENO DE MANO: Utilizalo sólo en las curvas muy cerradas o cuando necesites girar más rá-pido de lo normal. Para esto, dale

yas alcanzado sea muy alta. Una vez dentro de la curva, enfila el morro ha la salida y acelera a tope.

Los frenazos cortos y continu muy efectivos en este tipo de Ford Focus RS WRC 01

equeños toques a la vez que cambias e dirección. En asfalto, puede serte vuy útil si lo utilizas un pelín antes de as curvas cerradas; un tirón al freno de nano, entras en la curva y aceleras y tu oche saldrá disparado (3).

ual es una locura. Las curvas se suce-en tan deprisa que es muy dificil man-sner siempre las revoluciones óptimas. La mejor opción es usar las mar-has semiautomáticas; puedes

• ACELERADOR: Hay veces que en plena curva pierdes el control del coche por culpa de un derrape. Si además frenas, nada te salvará de ir a para fuera de la pista, porque el coche patinará aún más. Un buen uso del acelerador en momentos como éste puede salvare. El truco consiste en soltar y apretar el acelerador cuando veas que el coche derrapa en plena curva. Hazlo las veces que sea neces sarias hasta que las ruedas vuelvan a coger pista. Muchas veces emás efectivo que dar varios toques al freno (2) • FREND: La mayor parte de los tramos se pueden finalizar sin hacer prácticamente uso del freno. Sólo hay que soltar el acelerador y adelantarse a la curva para enfilar bien el coche. En el 80 % de las curvas ganarás muchos segundos si, en vez de frenar, simplemente dejas de acelerar. Usa el freno sólo en curvas muy

• CONTRAVOLANTE: Es la técnica más utilizada y espectacular. Consiste en, una vez dentro de la curva, girar las ruedas al lado contrario de la curva (1) para contrarrestar la fuerza centríluga. Si al a vez das toquecitos al acelerador, las ruedas se agarrarán con más fuerza. Cuando tengas enfilado el coche, acelera a tope. Si en ese momento las ruedas patinan, suelta y aprieta el acelerador un par de veces. náximo. Las revoluciones se quedarán ni torno a las 6200 y se encenderá una iz naranjia. Cuando la cuenta atras lleue a cero, suelta y vuelve a apretar lo diss ránido posible el acelerador. Si lo SALIDA: Una buena salida te puede proporcionar cierta ventaja. En la confi-guración del vehículo, en el apartado motor, activa la opción "control de salida". Ahora, cuando empiece la de salida". Ahora, cuando empiece la

CAMPEONATO

dies las curvas más difíciles para saber cómo afrontarlas, y usa a menudo el freno de mano con toques cortos para enderezar la salida de las curvas. Las dos primeras etapas son las más difíciles, sobre todo en los tra-mos donde no hay quitamiedos. Estu-

Subaru Impreza WRX (44S)

→ AUSTRALIA • 95% Gravilla / 5% Asfalto Las mayores dificultades que te • 100% Akfatto
Conducir por asfalto requiere un
manejo muy preciso. El agarre del
vehiculo es total, por lo que la velocidad
a la que puedes coger las curvas sin
frenar es muy alta. Este es el mayor
hándicap que te vas a encontrar, tendrás que poner mucha atención y mosdrás que poner mucha atención y mos-trar buenos reflejos porque aquí no vale frenar en cada curva, sólo hay que fre-nar en las curvas cerradas y levantar el pie en las demás.

permissare our various la indited de afrontar las curvas, y et terreno desfizante por culpa de la cantidad de tierra que hay acumulada en la carretera y que puede hacerte derrapar. Sigue las indicaciones del copiloto y suelta a menudo el acelerador antes de entrar en las curvas fuliza el freno sólo en las curvas ruuy cerradas).

© Consegurado.





de dificultan meuno.

El primer tramo resume la tremenda dificultad que vas a encontrar. Varios tipos de terreno, caminos en pleno
bosque escasamente señalizados
(por los que es fácil perderse) y puertas estrechas que al más mínimo roce te harán perder tiempo. Ten camina,

tudia el recorrido y apura la frenada nque en el primer tramo pierdas se-ndos, los siguientes son más fáciles

Citroën 2cv Sahara

• 100% Gravilla























Aparece en el nivel "Muy Diffcil". Es un recorrido de montaña lleno de gravilla y pietras, en en que apreclarás una humareda característica. **Su mayor complicación se el útimo tramo,** por la ausencia de quitamiedos en las curvas y los precipicios por donde pue-











• SI JUEGAS CON EL DUAL SHOCK 2 debes tener en cuenta un detalle. Aunque no lo parezca, los botones de este pad son analógicos,

partida desde el principio y retira-te de todos los rallies hasta llegar al que te da problemas.

• EL SISTEMA DE GRABACIÓN A UTOMÁTICO de Colin
MicRae 3 no le permite repetir un
tramo una vez terminado, ya que sobrescribe encima de los últimos datos sin preguntar. Si en algún
tramo has perdido muchos
segundos, antes de acabarlo
pulsa Start y elige la opción
SALIR, en lugar de REITRARSE,
para repetirlo de nuevo (1).
La primera opción te permite repetir
el tramo sin grabar ningún dato, con
la segunda te darán por perdido el
Rally. No dejes que una salida de
pista o un mal crono en un tramo
den al traste con tus aspiraciones
de quedar en primera posición.
Si tienes dos tarjetas de menoria,
intercámbialas para asegurarte. Así,
si se salva la partida pero resulta olver a poner la primera tarjeta y argar la partida en la que ibas líder.

las curvas en exceso puede suponerte perder varios segundos. Acostimbrate a ir siempre por la calzada y, si te has salido, vuelve cuanto antes por el camino más corto que haya (2). • LA ARENA, NIEVE, PIE-DRAS Y OBSTACULOS que d limitan la carretera ralentzan mu-

zanjas. Para oírlo con más claridad ve a opciones de sonido, ajusta la voz del copiloto al máximo y baja un poco la música y los efectos.

• SI SE TE ATRAGANTA AL-GUN RALLY y no puedes conse-guir el ansiado coche de premio,

00

• FORD SUPER FOCUS:

OQJZZY (código bonus 1976),

UYNFVA (código bonus 1432).

PGXUE (código bonus 1866).

• TODOS LOS COCHES

MKCILB (código bonus 1876),

WWACNU (código bonus 1876),

WWACNU (código bonus 1866).

• TODAS LAS PISTAS:

ODIATU (código bonus 1866).

• TODAS LAS PISTAS:

ODIATU (código bonus 1866).

• TODAS LAS PARTES:

FHPCNU (código bonus 1866).

• TODAS LAS PARTES:

FHPCNU (código bonus 1866).

• TODAS LAS DARTES:

FHPCNU (código bonus 1866).

• TODAS LAS DIFICULTADES:

WSNXZU (código bonus 1976).

WSNXZU (código bonus 1976).

NQFIPE (código bonus 1976).
PHOUOT (código bonus 1154).
VURCNU (código bonus 1432).
• HOVER CR AFT:
IURUOT (código bonus 1976).
MHXIPE (código bonus 1432).
MHXIPE (código bonus 1432).
MHXIPE (código bonus 1432).
MHXIPE (código bonus 1866).
• TANQUE DE COMBATE:
LHZWOH (código bonus 1976).
ZITUUR (código bonus 1154).
ZSSDBU (código bonus 1432).
LWXEIF (código bonus 1866).
• COCHES R.C. GOBIUR (código bonus 0976).
LOWWOH (código bonus 1154).
YJBATU (código bonus 1432).
RUGSSH (código bonus 1866).
BUGGY:

CÓDIGO ESPECIALES DE

Verás como al llegar a ese rally en el último lugar, los rivales harán peores tiempos, aunque estés en el nivel más difícil (3).

• CAMBIA LA CONFIGURACIÓN DEL SONIDO, ya que el
idioma aparece por defecto en castellano, pero las voces del copiloto
están en inglés. Tu mejor aliado es

el copiloto, aprenderte todos los tramos es una locura. El copiloto te informará sobre la peligrosidad de la curva y otros problemas (4), como desniveles o

Cada partida que salves tendrá un Có-digo de Bonus específico, con el que, conectándote a la web de Codemasta-res, obtendrás el código que abre los trucos del juego. Esto hace que sea imposible ofrecer trucos que valgan siempre. Eso si, podemos darte trucos que tienen validez para ciertos códi-gos. Si no coinciden con los tuyos, in-tenta cambiarlos. Para ello, puedes borrar la partida (si no la tienes muy avanzada) y grabar de nuevo para ob-tener otro código. Repite el proceso hasta que obtengas el código desea-do. Suele funcionar en ocho intentos. También nuedes ir comenchando cada Habrá veces que en la primera vuel-ta vayas detrás de tu rival aunque lo hayas hecho perfecto. Esto es por-que corres por fuera y él por dentro, con lo que tu trayecto es más largo. En el cruce de circuitos, tú irás por-dentro y la ventaja aumentará.

Si tras este enfrentamiento ocupas la primera posición del rally, ganarás un nuevo coche. Puede ocurrir que pierdas esta etapa y aún así ganes el rally por la ventaja de segundos acu-mulada. En este caso también te

SEJOS GENERA

cada rally y te enfrentan directamente al rival mejor colocado en la clasificación. Los circuitos son cerrados y cada coche sale por una carretera (o línea) que luego se junta con la otra.

ETAPAS SUPERESPECIALES

CAMPEONATO COMPLETO
Al terminar cada campeonato
podrás conseguir, siempre que
quedes en primer lugar, claro,
todos estos modelos de coches.
Venga, ja por ellos!

guro) y extrema la precaución en curvas cerradas bajando la velocidad.

• Conseguido: Ford RS Focus

Si quieres convertirte en el rey del rally, tienes que ser el mejor. Te explicamos cómo lograrlo y los premios que puedes conseguir. Eso sí, todo depende de tu habilidad y sangre fría al volante... ¿Te vendría bien algún código?

Nivel medio: Metro GR4.
 Nivel diffcil: Mitsubishi Pajero y
Lancia 037 (si también has ganado
anteriormente el nivel medio).
 Nivel muy diffcil: Ford Transit
WRC y Ford RS 200 (tienes que quedar
primero en todos los niveles).

FIGHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2

8°N

Guías PS2 I Devil May Cry

MCKa

des caer. Si te sales de la calzada, algo no muy difícil, te será casi imposible remontar el tiempo perdido. No abu-ses del freno de mano (derraparás se-guro) y extrema la precaución en cur-



Misión 10

Avanza por el carnoso laberinto, to-mando siempre el túnel de la izquier-da, acabando con todos los Nobodies

para subir en el aire y alcanzar la Gema Azul que hay en lo alto. Lo mejor es recurrir al Modo Demoniaco, los Paseos Aéreos y el Bombardeo de Alastor. Lo pero es que la Gema Azul se encuentra más allá del extremo del puente, lo que significa que deberás alcanzarla con un movimiento seguro, o caerás al mar y fallarás. Pero la recompensa vale la pena: juna Gema Azul compensa

ecta frente a la hilera de calaveras y ssperas a que la cámara se coloque ras de ti, podrás lograrlo. Además, el asco Aéreo puede serte de gran ayu-la como "comodín" si fallas en uno de

del fondo. Acércate al capitán muerto y pulsa X para enfrar en la Misión.

Objetivo: Elimina a los enemigos y escapa de lu confinamiento.

No pares de bajar, subir y girar para que los dardos de los ocho bichos no te alcancen. Si consigues cargártelos a todos antes que ellos a ti, obtendrás un Trozo de Gema Azul.

→ MISIÓN 5:
¡OJO CON LOS KYKLOPS!
Localización: En la Misión 7, entra
en la sala donde donde tuviste el placer de conocer anteriormente a las

Misión 4

s para alcanzar el Trozo de Gema Si consigues colocarte en línea

ue, acadanto con cooras que te asalten por el camino para romper los hechizos que taponan las diferentes salidas. Después de cargarte al primer No-body, encontrarás un Trozo de Gema Azul cerca. Finalmente llegarás a una membrana en una especie de umbral, pasa por alli:

Aperecrás en un gran escenario en el que te las verás con dos Frosts. Si consigues librarte de ellos, sube por las platidormas de la derecha, cercanas a la membrana por la que has entrado, hasta verte cara a cara ante el enorme dinosaurio mecánico de la parte más alta de esta estancia.

→ MISIÓN 12:
BRAZALETE ESCONDIDO
Localización: En la Misión 21, pulsa # en la pared que hay justo enfrente de una Estatua del Tiempo.
Objetivo: Encuentra el brazalete escondido en el pasaje secreto.

Localización: En la Misión 16, tras destruir a Nightmare, vuelve a la habitación del avión.

Objetivo: Elimina las 4 Sombras.
Es el mismo combate de siempre, pero esta vez cuentas con algo más de espacio, más experiencia. Hay dos Sombras en la sala del avión, otra en el hall principal y la última en la sala del puente, donde la reja.

→ MISIÓN 8:
TESORO DE LA GUADAÑA
Localización: En la Misión 15,
cuando te encuentres en el área circular de las cuchillas, lee la inscripción
que encontrarãs en la pared con el bajorrelieve de la calavera.

que no dejen de lanzarse rocas en-sí. Cuando elimines a una de ellas, drás recoger Gemas Rojas y Ver-

• MISIÓN 10: SOMBRAS N LA OSCURIDAD ocalización: En la Misión 16, tras

Objetivo: Area alos Kyklops para que se aniquien entre ellos.

Tienes que incitar a las dos arañas a atacarte para que se aticen entre sí accidentalmente. Lanzan roncas por la boca y saltan sobre ti, así que salta sobre sus lomos y pasa entre ellas para que no dejen de lanzarse rocas entre sí. Cuando elimines a una de codas resus codas ellas para que no dejen de lanzarse rocas entre sí. Cuando elimines a una de podrás recentar el consultar el coda el mana de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de podrás recentar el coda el mines a una de coda el mines el min

i dinosaurio echa fuego y para aca-ar con él, lo mejor es que te equipes on los Guantes Ifrit y le lances un par le Meteoros. Se despedazará y po-rás continuar por las plataformas de

Sube hasta ver un ojo-ascensor, sübe-te a él, salta al ojo de más arriba y fi-nalmente a la plataforma de la otra parte de la habitación, donde descu-brirás algo amarillo que brilla. Es el Brazalete Temporall

No es que el Brazaler Temporal resul-te muy útil para lo poco que te queda de juego, pero te gustará contar con él en el futuro, cuando vuelvas a em-pezar la aventura en el siguiente nivel de dificultad, isirve para parar el tiem-po! Ya verás qué divertido.

MAPAS

Objetivo: Vence a todos los enemigos. Necesitarás algo más que un Lanzagranadas, una Estrella Vital y varias
hotellas de Agua Bendita para salir airoso, de modo que no lo intentes si no
te ves preparado. Nada menos que
tres Sombras en un espacio reducidísimo a lo antro y a lo alto. Tus saltos
te harán chocar contra el techo y lass
paredes constantemente, y la vertiginosa movilidad de las Sombras será tu
enemigo directo. Entra en Modo Demoníaco siempre que puedas y abusa
de todos tus flems para sobrevivir.

→ MISIÓN G: FANTASMAS ERRANTES Localización: En la Misión 11, vuel-ve a salir por la puerta por la que has entrado al comienzo. Objetivo: Adquiere la Gema Azul que flota en el aire.

→ MISIÓN 11:

GEMA CELESTE AZUL

Localización: En la Misión 17, al

comenzar, colócate sobre el agujero

negro para regresar al extremo del

puente roto. Acércate al brode y pres
ra atención, porque sólo hay una for
ma de entrar a esta Misión Secreta y

es complicada: debes saltar a la pri
mera plataforma, activar el Modo De
moníaco con la Alastor, saltar, activar

el Bombardeo y avanzar volando hasta

el final del puente, dejarte caer en la

ditima plataforma, desactivar el modo

Demoníaco y saltar al extremo del

Demoníaco y saltar al extremo del

trando nuevamente copuerta de las lanzas.

Objetivo: Coge la Gema Azul situada

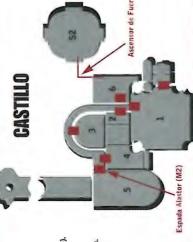
→ MISIÓN 7:
CELDA ACUÁTICA
Localización: En el intervalo entre
la Misión 13 y la 14, Aparecerás en el
exterior del casco del barco. Vuelve a
entrar por el agujero por el que acabas de salir y dirigete al camarote del
capitán por el agujero de ventilación

Verás una larga hilera ascendente de calaveras. Tienes que subir por ellas rebotando con saltos hasta arriba del todo, donde deberás saltar hacia

→ MISIÓN 9: ESCALERAS DE LA TRANQUILIDAD ocalización: En la Misión 16, en-ando nuevamente al Coliseo por la

in el aire, sobre la puerta por la que nas salido, hay un Trozo de Gema Azul. Para alcanzarlo no sirve un salto doble contra la pared, así que usa a las Parcas como trampolín. Necesitas ejeutra un salto doble sobre la puerta y ebotar cayendo encima de una o dos Parcas hasta alcanzar la altura sufi-

1. Hall del castillo.
Inicio de Misión 1 (M1).
2. Tienda y 3º misión secreta (M4).
3. Fuente. Batalla con sombra.
4. Biblioteca (Escopeta), Bastón del juicio en habitación secreta.
5. Orgulo de León (M3).
Batalla con Phanton (M3).
2º misión secreta (M4).
6. Habitación del aeroplano con ascensor a S2.
52. 4º misión secreta (M4).



CASTILLO

re la Gema Azul siuada en los cielos. Hay un Death Scythe, pero no te lo cargues. Usa sus remolinos de viento









Conducir un tanque: , o, o, o, o, R1, L2, L1, , o, A.

Tiempo de juego acelerado:

Todos estos trucos se introducen pulsando las combinaciones corres-pondientes durante el juego. No es necesario pausar.

• Liuvia:
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■
• Todos los coches explotan:
L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●,
▲, L2, L1.

• Los peatones se atacan 2:

• R2, • R1, L2, • , L1, R1.

• Todos los peatones te odian:

• • • • • • *, R1, R2, L1, L2.

• Peatones locos:
R2, R1, • *, L2, L1, • , •

• Tiempo despejado: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲. • Bruma: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ¥. • Niebla:

Durante el juego, pulsa: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●

• Todas las armas: R2, R2, L1, R2, +, +, +, +, +, +, +, +,

Volar:
 +, R2, ©, R1, L2, +, L1, R1
 Coches saltarines:
 R1, L1, R2, L1, +, R1, R1, A

Los peatones se atacan: , +, ←, +, *, R1, R2, L2, L1

caerá del cielo.

de policía.

→ PON TUS COCHES

A BUEN RECAUDO

Guarda siempre en el garaje de tu guarida el coche más potente que encuentres. Para dar con el vehículo

TRUCOS

inventario anterior.

** RECALUDA DINERO

** RECALUDA DINERO
Si andas mal de dinero, puedes quitárselo a algunos personajes, como
los taxistas y "señoritas de compafiía", que pueden tener una buena
recaudación al final del día. Eso si
eres un tipo sin escrúpulos....

Salva la partida tras finalizar con éxito una misión, y sin activar trucos. De este modo, si metes "la pata" en la siguiente, o te apetece hacer un poco más el animal, podrás volver a cargar la partida con todo tu

→ APRÉNDETE

EL CALLEJERO

A medida que recorras las ciudades, en la parte inferior de la pantalla verás el nombre del distrito en que te encuentras. Procura "memorizar" las calles y distritos para que puedas ubicarte sin problemas, algo que te será muy útil en las misiones más avanzadas del juego. Además, acostúmbrate a identificar y memorizar en el mapa los puntos clave, como la guarida o los mafiosos que te ofrecerán trabajo, ya que algunos, como las armerías, sólo aparecen una vez. → PÓRTATE BIEN

No montes muchos altercados si no son necesarios, puesto que tu marson parte puesto que tu marson necesarios, puesto que tu marson parte puesto que tu marson parte puesto que tu marson parte parte parte puesto que tu marson parte parte puesto que tu marson parte par

tienes varios mecanismos a tu diclance. El primero y más sencillo es cambiar de coche sin que te vea nadie. Si no es posible, llévalo a un garaje de chapa y pintura o encuentra un símbolo azul con una estrella

Para reducir el nivel de delito,

cador de búsqueda y captura subirá, y si la policía consigue atraparte perderás todas las armas que lleves.

más rápido, no dudes en darte cuantas vueltas sean necesarias.

NO TE OLVIDES

DE SALVAR

Aprendete las calles

Cambia de vehiculo

Evita altercados

montón de secretos y minijuegos ocultos a lo largo y ancho de sus calles. Estos son algunos de los más interesantes y curiosos:

MISIONES CON VEHÍCULOS ESPECIALES

Si quieres llevar a cabo esta diver-tida tarea alternativa, tan sólo tie-nes que ir al puerto de Portland, y avanzar a la izquierda según en-

lparte de las misiones, *GTA III* encierra un

Si andas corto de dinero, siempre puedes ganar un extra si consigues hacerte con alguno de los siguientes vehículos: 1.Taxi.
2. Vehículos de la policía.
3. Coche de bomberos.
4. Ambulancia.

recibirás una suculenta reco sa, así que ja por ella!

TA CARNE ES DÉBIL

Una de las formas más rápidas y sencillas de recuperar energía es buscar una "señorita de compañía" para "charlar" un rato en una zona solitaria. Para hacerte con sus servicios, espera a que se haga de noche, puesto que con poca luz es más fácil, y sigue los siguientes pasos:

1) Busca una zona donde haya de estas "señoritas". Las distinguirás porque todas llevan minifalda y una characterística.

A bordo de cualquiera de estos vehículos, sólo tienes que pulsar R3
para activar el modo de trabajo, en
el que deberás cumplir determinados objetivos en cada caso, como
llevar clientes de un punto a otro,
reducir a delincuentes, apagar vehículos en llamas o recoger a heridos. Cuantos más objetivos cumplas de una sentada, más dinero
entrará en tus arcas. Por cierto,
cuando quieras dejarlo, tan sólo
tienes que volver a pulsar R3, o

porque todas llevan minifalda y una chaqueta entreabierta por la que asoma un top. Suele haber muchas por las zonas portuarias,

→ GARAJE IMPORTA-CIÓN-EXPORTACIÓN Durante los primeros trabajitos de Portland, recibirás una llamada en u busca, avisándote de que un ga-aje de importación-exportación → LA GRÚA

DEL PUERTO

Otra tarea alternativa, que aparecerá en tu busca durante el juego, consiste en llevar al puerto de Portland una lista de vehículos especiales, entre los que se encuentran un coche de bomberos, un coche del FBI y un camión del ejército, que sólo encontrarás en Isla Staunton, la segunda ciudad del juego. lel juego. do hayas conseguido algunos

parques y zonas de pubs, como por ejemplo, en los alrededores del negocio de Luígi en Portland.

2) Hazte con cualquier utilitario o deportivo que aparezca en el juego, salvo ambulancias, taxis o coches de policía y bombero, y para cerca de una de estas

3) Ella solita se acercará al coche para hablar con el conductor: tras unos pocos segundos, se subirá al coche. A partir de este momento cuidado, porque el dinero empleza

usca" unos determinados mode-(cerca de una veintena). sal del coche, y si el modelo es co-rrecto, la grúa se lo llevará. La re-compensa merece la pena.



mano oculta tras el armario de la des-pensa del sótano. 4. Anillo de plomo: Se encuentra en el interior de la extraña nevera de la

María. 5. Llave de la sala de espera:

Se encuentra junto a un mapa con indi-caciones sobre la mesa de la Director's Room, en la primera planta, al final de este nivel.

toom, en la segunda planta. 5. Llave Ojo de Lapislázuli: En la nabitación M2 de la segunda planta, en

el cajón abierto de la mesilla.

6. Llave del Tejado: Sobre la mesilla de la habitación S3, donde María se

Perucine.

3. Escopeta: La encontrarás en el armario abierto de la Woman's Locker Room, junto a la mesa donde has visto

3. Cuchillo de Ángela: Te lo dará ella misma al final de la secuencia de la habitación 109, dejándolo sobre la mesilla junto a la tercera moneda.

4. Moneda del Prisionero: Sobre la mesilla de la habitación donde te presentas a Ángela, la 1109.

5. Llave de Lyne House: En el interior de la cómoda donde debes resolver el puzzle de las monedas (es la llave que abre el apartamento 209).

6. Llave de la escalera de los apartamentos: Está sobre la almohada de la cama del apartamento 208, entrando por el balcón del 209.

Locker Room, en la parte Norte de la segunda planta, clavada en un osito

scén que hay contiguo a la Recepción

Guías PS2 I Silent Hill 2

7. Mechón de pelo:En el interior de a caja fuerte de la habitación S14 de la

Nivel Fácil: Anciano - Nada - Serpiente - Nada - Prisionero
 Nivel Normal: Nada - Anciano - Prisionero - Nada - Serpiente - Sionero - Nada - Serpiente
 Nivel Diffiel: Nada - Anciano - Nada

tercera planta.

8. Llave del ascensor: Está atascada en el desagüe del líquido verde viscoso de la habitación de las duchas. Para conseguir sacarla, necesitarás combinar el Mechón de Pelo con la

→ NIVEL 7:
HISTORICAL SOCIETY

1. Llave Inglesa: Está junto a una carta, en la entrada de la segunda casa de la izquierda de Lindsey Street, desde el restaurante mexicano de la esquina

SILENT HILL DESTE

1. Cañería de hierro: Está incrustada en el motor de un coche en la estación de servicio Texxon, en Nathan Avenue con Carroll Street.
2. Libro de las Memorias Perdidas (objeto secreto, si te has pasado el juego): Está en el armario
cercano al coche que tenía la cañería incrustada, en Texxon Gas.

con Sanders.

2. Vieja Llave de Bronce: Está en una caja cerrada con pernos y enterrada tar se a sastau de la mujer que reza, en el Rosewater Park.

3. Copa de Obsidiana (objeto secreto, cuando te hayas pasado el juego): La podrás encontrar en la pequeña vitrina de cristal rota que hay en la tercera sala del Silent Hill Historical

(DIMENSIÓN CHUNGA)

1. Llave de la despensa del sótano: Se encuentra con la Pila seca, sobre el dibujo de la pared de la habitación M6 de la segunda planta.

ue usa tu linterna. • Anillo de cobre: Está en la habita ón a la que se llega por la escalera de

HOSPITAL BROOKHAVEN

1. Llave Toro Morado: Es una especie de placa metálica rectangular, y la
podrás encontrar junto a una nota y una
máquina de escribir en el pequeño al-

Pila seca: En el dibujo de las mass, en la pared de la sala M6 de la se inda planta. Esta pila es igual que la



→ NIVEL 8: LA PRISIÓN

1. Llave con Escritura Espiral:
Se encuentra en una de las habitacio

3. Llave del falso acusado: Apare-cerá en el lugar en el que estuviera el cuerpo inmóvil "acusado injustamente", si resuelves correctamente el puzzle de las cuerdas. → PUZZLE DE LOS AHORCADOS nes del principio del nivel, después de haberte dejado caer por el agujero cuadrado y haber pasado el canal subterraneo. 2. Tablilla del Cerdo Glotón:

odrás dar con ella en la Cafetería le la prisión, donde encuentras a cidie sentado en el suelo y armado con una pistola.

3. Mapa de la prisión: Sobre la segunda mesa subiendo por el pasillo principal de la prisión, después de principal de la prisión, después de

4. Muñeca de Cera: Está en la se-gunda celda abierta del primer pasillo le celdas, en el área sur del primer biso de la cárcel.

LAKEVIEW HOTEL

1. Caja de música de la Sirenita:
La podrás encontrar en la fuente que verás a la izquierda, justo antes de entrar al hotel.

2. Mapa del Hotel para Residentes: Solo tene indicadas las habitaciones y salas que pueden visitar los clientes del hotel. Las zonas grises, son para empleados y encontrarás esta otra parte del mapa más tarde. Este podrás recogería al entrar en el hotel.

3. Bote de Disolvente: Lo encontrarás en el ascensor que hay al fondo del pasillo del sórano.

4. Lave Pez: Se encuentra en un plato, en una de las mesas del Restaurante Lake Shore de la primera planta.

5. Lave de la habitación 312: 5. Tabilia del Opresor: Se encuentra en una de las celdas del pasillo horizontal del área Norte del edificio.

6. Tabilia de la Seductora: En el suelo del aducha de la abertura del fondo, en el face antral del mapa, donde hay muchas puertas indicadas juntas.

7. Herradura: Aparecera en el pomo de la puerta del patío, después de colocar las Tabilias en los huecos correspondientes del patíbulo.

→ NIVEL 9: LABERINTO

L. Cuchillo Grande: Se encuentra en
ll "hogar" del demonio rojo, en la habiación central del área octogonal del pico inferior, sobre lo que parece una me-

sa de operacuones.

2. Cizalla: Está incrustada en la caja de fusibles de la habitación en la que está el puzzle del cubo giratorio. La encontrarás después de habitar con Mary/María en la ceida del fondo.



Play2

CONSEJOS

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

Play2

OL.N

POLICE .

POLICE -

7. Llave del Ascensor de Emplea-dos: Sobre la mesa de la habitación

La posición de los cuerpos es aleatoria pero en cada nivel de dificultad de los puzzles, el falso acusado es uno en par

mostrará nuevas salas del hotel.

10. Caja de Música de Blancanieves: Podrás encontrarla en la habitación llamada en el mapa"Pantry" de la

Nivel Fácil: Secuestrador.
 Nivel Normal: Pirómano.
 Nivel Difícil: Falsificador.

del primer piso. 13. Llave del Bar: Está en la Boiler Room del sótano, junto a una lámpara

→ PUZZLE DE LAS
CAJAS DE MÚSICA
Si juegas en el nivel de puzzles Fácil,
no importa el orden en el que las coloques. En los otros niveles, este es el or-

inieves - Sirenita Nivel Normal:

primera planta. 6. Llave de la habitación 204:



204, en la segunda planta.

8. Caja de Música de la Cenicienta: Podrás encontrarla en el interior del maletin que se encuentra en la habitación 202.

9. Mapa del Hotel para Empleados: Lo encontrarás en la pared izquierda, al salir del ascensor para empleados en la primera planta y te

primera planta.

11. Cinta de Vídeo: En la oficina, en la primera planta, en el área de empleados, en el interior de una caja

fuerte abierta. 12. Abrelatas: Junto a la cinta de vídeo, en la caja fuerte de la oficina

encendida.

14. Bombilla: Está en el interior de una lata, en la cocina del sótano.

15. Llave de las Escaleras del Hotel: Será u premio al resolver el puzzle de la caja de música de la entrada norte en la primera planta.

Cenicienta - Blancanieves - Sireni • Nivel Difícil: Cenicienta - Sirenita - Blancanievi

VEHÍCULOS TODOTERRENO

te de la mesa de picnic junto al río.

Tendrás que acabar con 20 sureños en 130 segundos con un M-16.

• Objeto 5: en Pike Creeks, en una zona a la que se accede por la parte inferior del embalse. Ve a la derecha hasta una zona con edificios: a la izquierda hay unos garajes numerados. Sube las escaleras de la derecha y llegarás a la azotea donde está el objeto. Consiste en destruir 15 vehículos en 130 segundos con un lanzacohetes.

• Objeto 6: está en el aeropuerto. Cerca del puente por el que abandoras Staunton hay un túnel, a la derecha. Rodea esta entrada y descliende por la pendiente de la izquierda, hasta llegar a la parte posterior de un cartel publicitario, donde verás el objeto. El reto consiste en atropellar a 20 miembros del cártel en 130 segundos.

• Objeto 7: nada más entrar en Pike Creek, en la primera intersección de carekenas verás dos edificios en los laterales. El de la izquierda tiene una puerta abierta para entrar, y alí encontrarás el objeto. El reto consiste en destruir 7 vehículos con otro vehificulo en 130 segundos.



No pierdas tiempo

→ STAUNTON
• Objeto 1: Lo encol

→ PAQUETES OCULTOS
A lo largo y ancho de todo el mape

Tu guarida

En el puerto



un M-16.

• SHORE SIDE

• Objeto 1: está en Pike Creek, en una rampa en un aparcamiento. El reto consiste en acabar con 20 miembros del Carte en 130 segundos utilizando un rille de francotirador.

• Objeto 2: está en Cedar Grova, detrás del garaie que tiene aparcado un Landstalker. El reto consiste en acabar con 20 miembros del cártel en 130 segundos con un lanzallamas.

• Objeto 3: lo encontrarás en los Jardines de Wichita, sobre el tejado de una carse de cual podrás ver desde una carretera empinada. Una vez lo hayas cogido, tendrás un limite de 130 segundos para acabar con 20 sureños armado sólo con una escopeta.

• Objeto 4: en los Jardines de Wichita, a en la surados solo con una escopeta.

enimina a 2.7 artices usanto graina-enimina a 2.7 artices usanto graina-• **Objeto 4:** está en Bedfort Point, en la entrada grande de la iglesia, en la parte de la derecha. Te invitará a que acabes con 25 Yakuzas en 130 segun-dos haciendo uso de un lanzallamas. • **Objeto 5:** lo encontrarás en el par-que Belleville, en la esquina más no-reste. Consiste en destruir 8 vehículos con una escopeta en 130 segundos. • **Objeto 6:** está en Newport, en la autopista más alta, tras pasar el salto con la rampa. Sigue al norte, mirando

• Object 1: Lo encontrarás en Bedfort Point, en el cementerio detrás de
la iglesia, al que se accede por un pequeño calligio detrás de la iglesia.
Consiste en acabar con 20 Yardies en
130 segundos con un lantacohetes.
• Objeto 2: Está en Torrington, en
las escaleras que llevan a la azotea
de defiricio de AMCO (AM). Tendrás
130 segundos para acabar con 17 Yardies utilizando el rifle sniper.
• Objeto 3: lo verás en el Parque
Belleville, en el callejón que hay tras
la estación de bomberos. Consiste en
eliminar a 25 Yardies usando granades en 130 segundos para el
des en 130 segundos para el
para en 130 segundos
consiste en
eliminar a 25 Yardies usando grana-

subiendo las escaleras. Este reto consiste en acabar con 25 miembros de la Triada haciendo uso de una Uzi.

• Objeto 5: te espera en Saint Marks. Desde la entrada a la casa de Salvatore, baja por la perpendicular más cercana, y entre dos garajes lo encontrarás. Consiste en acabar con 20 miembros de la mafía en 130 segundos con una AK-7.

• Objeto 6: lo encontrarás en Mirador de Portiand. Busca el edificio de los taxis (Mean Street Taxi) y a su derecha verás un callejón, donde está el objeto. Cuando lo cojas, endrás 130 segundos para acabar con 20 miem-segundos para acabar con 20 miem-segundos para acabar con 20 miem-



6) Cuando ella considere oportuno, bajará del coche... y aqui paz y después gloria. Bueno, paz lo que se dice paz, puede que no haya: si no has quedado estisfecho con el servicio, o te ha parecido demasiado caro, puedes bajarte del coche y reclamar parte de la cuenta con el bate de béisbol, eso sí, procura no hacer mucho ruido.

A lo largo y ancho de todo el mapeado del juego, hay escondidos un total de 100 paquetes.

Por cada uno que recojas recibirás una pequeña suma de dinero, hasta que consigas el último, con el que consegurás un gran premio por tu esfuerzo... Venga, a buscar tocan, porque tampoco te lo vamos a decir absolutamente todo...

OBJETOS ESPECIALES

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 PIAV2 No te vamos a contar cómo sobrevivir a este pueblo y a sus habitan-tes, pero sí dónde encontrar los objetos que te van a hacer falta, y los pasos a seguir para descubrir los finales de la aventura. Objeto 2: en Saint Marks, sobre las vias del tren. Para llegar a este objeto utiliza la rampa que hay junto a la entrada del metro. Cuando lo cojas, tendrás 130 segundos para destruir 10 velículos con granadas.

Objeto 3: en Trenton, en un edificio marrón frente a la vieja escuela, al que se accede entrando por una peque se accede entrando por una pequeña puerta, por la que cabe muy justo un coche. El objetivo es acabar con 13 vehículos en 130 segundos con el nazeonbetes.

Objeto 4: lo encontrarás en Chinatown, en lo alto de una azotea, a la que accederás desde un callejón donde siempre hay aparcado un vehículo, ambos lados. Desde luego, ¡mira qué Guías PS2 I GTA III En cada isla existen objetos especia-les, azules con una calavera en su in-terior, que activan eventos y situacio-nes poco corrientes y que incluso te darán armas potentes. En total son 20 objetos y al superar todos los retos que proponen, obtendrás un millón de dólares como recompensa. Estos son lugares donde encontrarás estos ob-• PORTLAND
• Objeto 1: to encontrarás en la zona Red Light District, en el callejón
que hay detrás del edificio frente al local de Luigi. El reto consiste en acabar
con 30 miembros de la banda Diablo
en 130 segundos con un fusil M-16. 4) Pisa ei acelerador y llévala a un lugar tranquilo, como un descampado alejado del ruido o un oscuro callejón. Vuelve a parar el coche y físate en el contador de energía: tas unos cuantos "meneos" la vida empezará a subit, pudiendo llegar hasta 150 puntos. 5) Si quieres reirte un rato, puedes ver a la "parejita" en acción si cam-bias a la perspectiva desde el interior del coche, y pulsas L2 y R2 para ver a 1 Mejor en taxi

Nº7

OBJETOS IMPORTANTES Y PUZZ

Silent

a la puerta del apartamento 107 al final del corredor Este de la primera pianta, al que sólo se puede acceder por las escaleras del ala Este, desde la tercera planta del edificio.

9. Moneda del Anciano: Aparecerá en el contenedor de basura de la calle, al final del callejón, cuando desatasques el conducto de basura del segundo piso lanzando a su interior de la calle.

L. Libro Ceremonia Crimson
 (objeto secreto, cuando acabes
 el juego): Se encuentra en el armario que hay a la derecha de la mesa

bado el juego.

2. Huevo Escarlata: Lo tiene uno de los "Cabeza Pirámide" de la sala Lobby en la dimensión chunga de la

primera planta. Ya sabes, a pelear con ellos, que no es fácil.

3. Huevo de Color Orfin: Lo tiene el segundo Cabeza Pirámide. Necesitarás los dos Huevos para desbloquera las puertas de salida, así que no te andes con remilgos.

LOS FINALES

TIVEL 11:

con los auriculares de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel. Eso sí, tienes que haberte aca-

LLEGADA A SILENT HILL

1. Mapa de Silent Hill (general): Está en el coche de James, nada más comenzar el juego, al salir de los servicios. No te olvides de él.

2. Matosierra (objeto secreto): Cuando acabes el juego al menos una vez, podrás hacerte con este potente arma. Está en el camino que hay entre el cementerio y el túnel, incrustada en unos troncos.

3. Tablón de madera: James lo recogerá automáticamente durante la secuencia de vídeo en la que acaba con el primer enemigo de ljuego.

4. Radio: También la recogerás automáticamente tras acabar con el primer enemigo. Te servirá para detectar la presencia de monstruos: cuando estén cerca oirás roido.

5. Llave de los Apartamentos:
La encontrarás junto al cuerpo ensangrentado de la calle Martín.

En función de cómo hayas hecho cier-tas cosas a lo largo del juego, al final te encontrarás con un desenlace u otro. Aquí te indicamos las pautas aproximadas a seguir para obtener estos finales, aunque en ciertos casos puede haber "excepciones" y puedes llegar a un nivel determinado sin se-guir a rajatabla todas estas pautas:

da vez que juegues, después de haberte pasado el juego una vez. Los objetos secretos son los que te hemos comentado a lo largo de la ficha: el Libro de Ceremonias Crimson, el Crisma blanco y la Copa de Obsidiana. Es un final bastiante triste para el pobre James, pero te servirá para desbloquear la llave de la caseta del perro y, con ello, el quinto final.

No es de los mejores, pero hay que vertos todos, ¿no? Para obtenerlo, examira el cuchillo de Ángela alguna vez a lo largo del juego, lee el diario que hay en una de las esquinas de la azotea del hospital antes del vídeo del malo encapuchado y asegúrate de escuchar toda la conversación en los auriculares de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel. En el pasillo del final del juego, escucha el diálogo de Mary entero.

→ FINAL "DEJAR"
Es el final más feirz: María muere, pero James se desahoga y queda en paz con su mujer, Mary, después de reconocer que la mató. Para enmendar su

2. Linterna: Este imprescindible artilugio, está en la habitación 205 (segunda planta), colgada del cuello de un maniqui con el traje de Mary.
3. Pistoia: Está en un carrito de la compra, en el apartamento 301 (tercera planta), pero James sólo la verás in en el apartamento 301 (tercera planta), pero James sólo la verás de la habitación 208 (2º piso), junto al puzzle del reloj de pared.
5. Llave de retoj: Está escondida en el agujero de la paretad de la derecha del apartamento 202 (2e-gunda planta), al que podrás entrar cuando consigas la llave en el 208.
6. Llave del patío: Se encuentra en el armario empotrado del apartamento 307, justo después de la secuencia de vídeo que ves al entrar.
7. Llave de la escalera de emergencia: Está al otro lado de la reja del terce piso y puedes llegar a ella subiendo desde la segunda planta por la escalera de la la Norte, tras pasar por el agujero que aparece cuando resulevas el pizzle del reloj, en la pared de la 208.
8. Zumo en lata: Un paquete de seis latas de zumo de haranja, junto seis latas de zumo de haranja, junto

rior las latas de zumo de naranja.

10. Moneda de la Serpiente:
Se encuentra en el interior de un carrito de bebé, en el centro de la piscina del patio interior del complejo
de apartamentos, en la planta baja.
Eso si, procura acabar con todos los

edificio, en el suelo a la izquierda, tras atravesar la puerta azul del corredor al que accedes desde el piso de la caja fuerte.

2. Crisma Blanco (objeto secreto, tras acabar el juego):
Está en la cocina del apartamento 105 de los Blue Creek, en el 1º piso.

→ NIVEL 2: APARTA-MENTOS BLUE CREEK 1. Mapa de los Apartamentos Blue Creek: En la escalera del

→ NIVEL 2: APARTAMENTOS WOOD SIDE

1. Mapa de los Apartamentos
Wood Side: Está nada más entrar,
en el tablón de anuncios de la pared
de la izquierda.



María en el parque, ve enseguida al Hospital y llévala tan pronto como puedas a la habitación S3. En el pasillo del final, escucha entero el diálogo de Mary antes de cruzar la puerta.

→ FINAL "RENACIMIENTO"

La única forma de conseguir este final
es encontrar los cuatro objetos secretos que estarán disponibles la segun-

error, adopta a Laura.
Para conseguir este final, debes proPara conseguir este final, debes proCurar que James no sufra demasiados
daños y tendrás que evitar a muchos
enemigos (nada de violencia innecesaria). No vuelvas al parque innecesariamente, hiere a María unas cuantas veces y examina a menudo la carta y la
fotto de Mary. Tras encontrarte con
fotto de Mary. Tras encontrarte con

Es uno de los más interesantes: James se olvida por completo de su difunda mujer y se larga con María.

Para obtener este final fienes que hacer todo lo contrario a lo que te hemos dicho para el primero: no mires la carta il a foto de tu mujer en el menú, intenta no herir a María y protégela.

Pasa tanto tiempo como puedas con ella y ve a verla a la habitación del hospital en la que descansa unas cuantas veces. Sé carifoso. En el laberinto, después de la secuencia de video en la que ves que María está muerta, intenta volver a entrar en la habitación para verla de nuevo (no podrás hacerlo), como si realmente la chica te importase. Y lo más sin portante. En el largo pasillo del final, corre sin hacer caso al diálogo de Mary y cruza la puerta antes de que acabe.

Este es algo así como el "final secreto". Para desbloquearlo tienes que conseguir el final Renacimiento o los otros tres finales "normales", Así, la siguiente vez que juegues hallarás una llave en la caseta de perro que hay cerca de Jack's fim. Podrás usar esta llave en la dimensión chunga del Hotel, después de ver el vídeo en la habitación de Mary, para abir la puerta de la habitación "Observation Room", en el tercer piso. De todas formas, si quieres ver otro final enseguida sin tener que repetir todo el juego, salva la partida justo antes de entrar (y después, acaba el juego sin usar esta llavee, claro). ¿Conoces todos los finales? Bien, pues es el momento de empezar con el resto de niveles de dificultad.



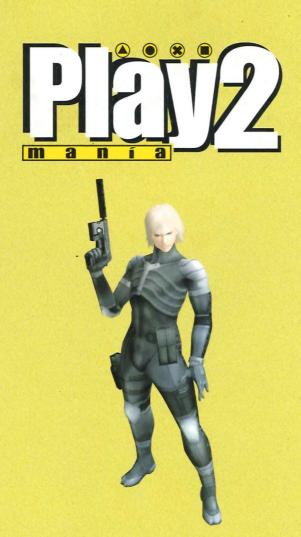
En determinadas zonas, como por ejemplo el aparcamiento del supermercado que hay junto al puerto en Portland, encontrarás unos vehículos especiales que activarán otro minijuego más (jijis les que afortunadamente GTAIII no se acaba nuncalli). Este minijuego consiste en recoger unos paquetes especiales en tecnos escarpados y bastante complejos.

Encuentra el patriota



Suplemento realizado por el equipo Play2Manía





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 52